FINAL FANTASY X-2 i FINAL FANTASY CHRONICLE - co szykuje Square?

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

NEO PLUS

GRUDZIEŃ 2002 (12/2002) CENA: 6.99 zł (w tym 7% Vat)

48

grand theft auto vice city

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

PS2, Xbox, PSX - opis i recenzja!

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Umarł król, niech żyje król!

RED FACTION 2

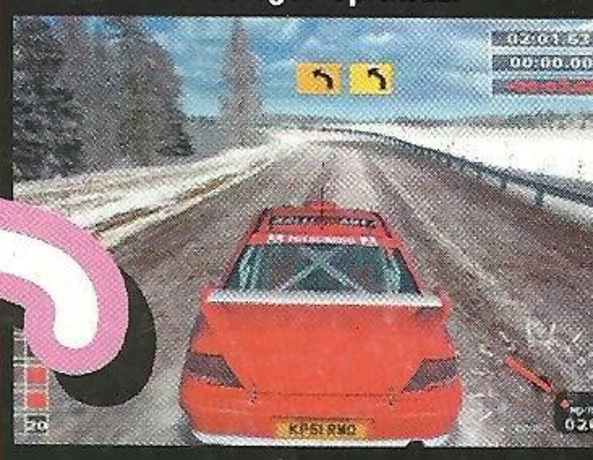
Sequel jednej z najlepszych gier fpp na PlayStation 2...

SUIKODEN 3

Najnowsza inkarnacja kultowej serii Konami. Czy spełniła nadzieje?

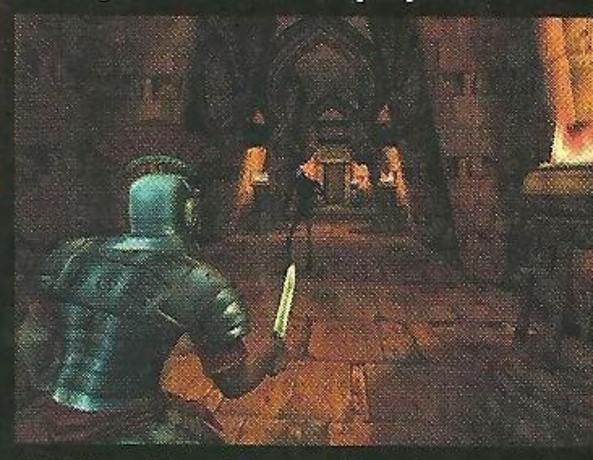
WRC2 EXTREME

Czy rajd Sony jest godnym konkurentem dla Colina trzeciego? Sprawdź!



ETERNAL DARKNESS

Tworzony przez cztery lata horror atakuje GameCube. Lepszy niż RE?



A także: BloodRayne, Deathrow Contra, House Of The Dead 3 Rocky, Reign Of Fire, Fifa 2003 Ratchet & Clank i inne!

Independent Press

9 771505 820004 12

WWW.NEOPLUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

DLA SPÓŹNIONYCH MIKOŁAJÓW - WYSYŁKA 24h! ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ WWW

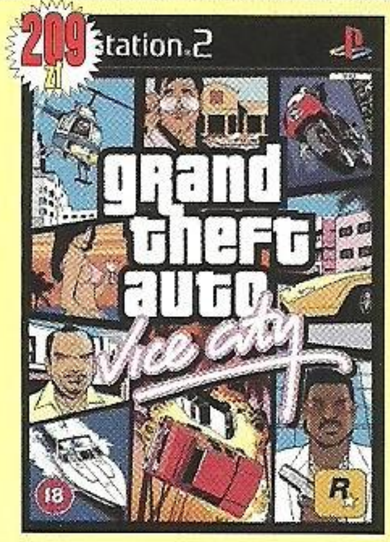
ULTIMA®
Świat Elektronicznej Rozrywki

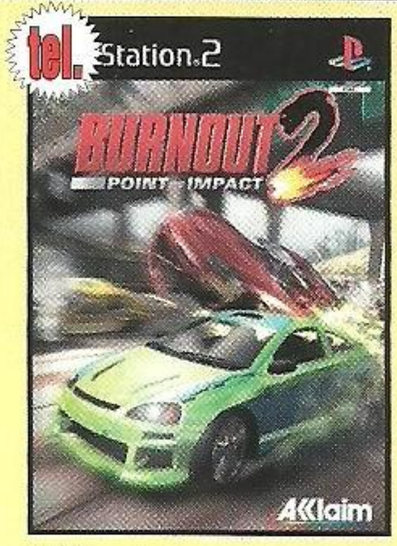
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

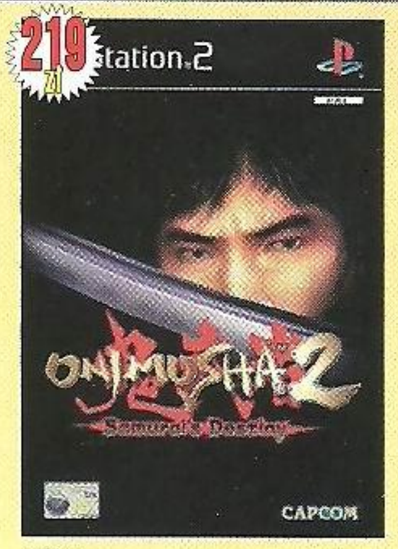
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.

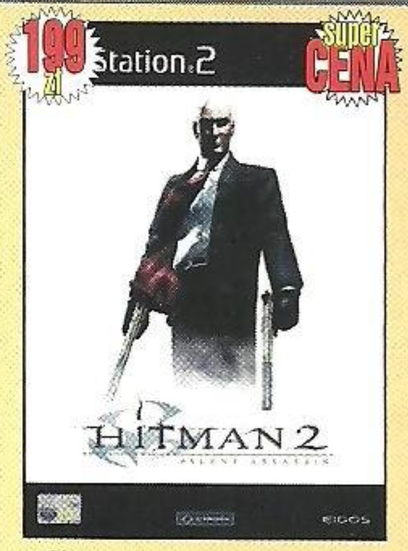
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa

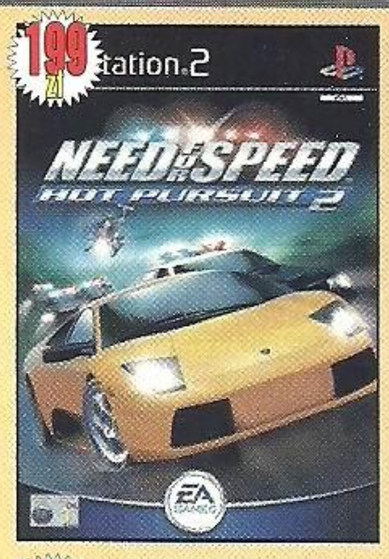
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

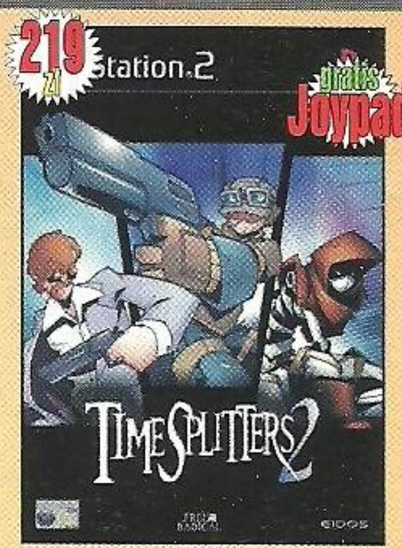


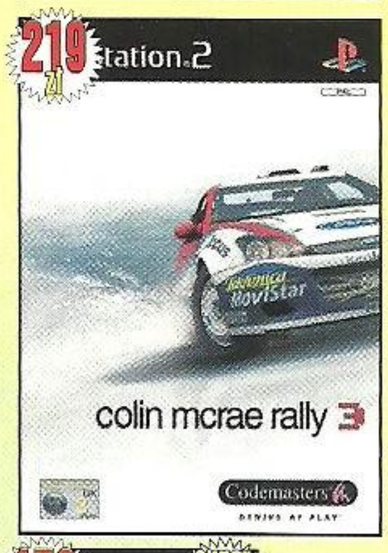


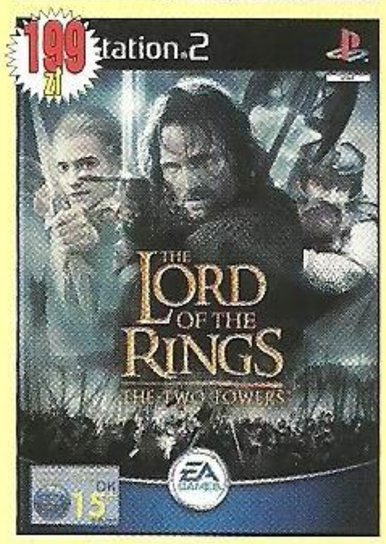


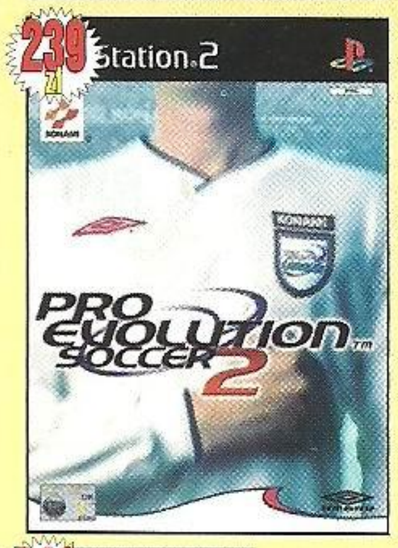


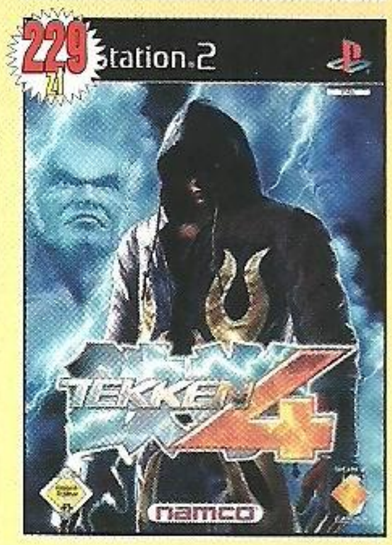


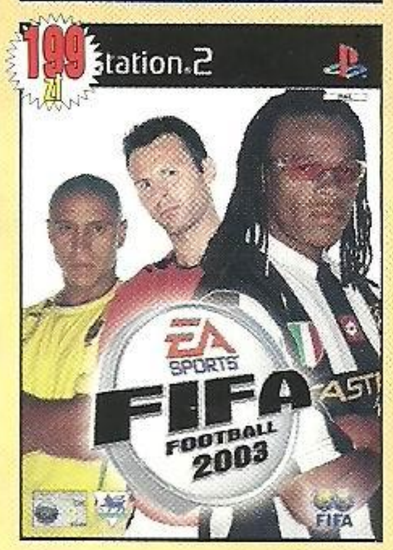


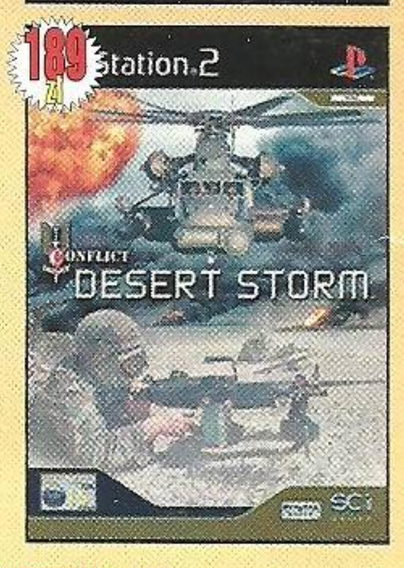




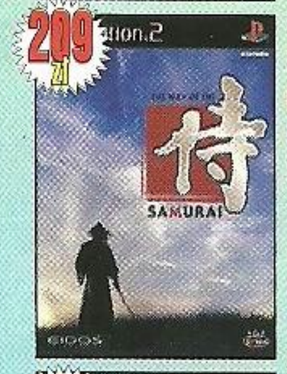








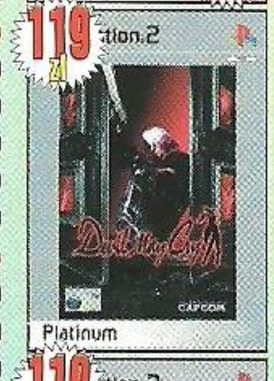
PLAYSTATION 2



007 AGENT UNDER FIRE	179
ACE COMBAT	229
BLADE 2	199
BLOOD OMEN 2	229
CAPCOM vs SNK 2	179
COMMANDOS 2	209
DRAKAN	229
FIFA 2001	149
FIFA 2002	179
GRAN TURISMO CONCEPT CAR	149
GTA 3	199
HEAD HUNTER	229
HERDY GERDY	179
ICO	229
KNOCKOUT KINGS 2002	179
LEGO RACERS 2	179
LMA MANAGER 2002	149
MONSTERS INC.	199
MAXIMO	179
METAL GEAR SOLID 2	159
MOTO GP 2	229
NBA LIVE 2001	149
NBA LIVE 2002	179
NBA STREET	179
NHL 2002	179
NO ONE LIVES FOREVER	199
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT	179
PRISONER OF WAR	199
PRO EVOLUTION SOCCER	199
PROJECT ZERO	199
RALLY CHAMPIONSHIP	189
SILENT HILL 2	199
SIMPSON'S ROAD RAGE	179
SLED STORM	179
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	199
SOUL REAVER 2	199
SPIDERMAN THE MOVIE	199
SSX SNOWBOARDING	179
SSX TRICKY	179
STATE OF EMERGENCY	179
STREET FIGHTER 3 FX	179
SWING AWAY GOLF	179
THE THING	189
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX	179
TYSON BOXING	199
VAMPIRE NIGHT	229
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON	333
VIRTUA FIGHTER 4	229
WIPEOUT FUSION	229

Platinum PS2:

ATLANTIS 3	119
BATMAN VENGENCE	109
DEVIL MAY CRY	119
EVER BLUE	119



EVIL TWIN	109
F1 FORMULA ONE	119
GRAN TURISMO 3	119
HALF LIFE	119
JAK & DEXTER	119
KESSEN	119
LOTUS CHALLENGE	79
ONIMUSHA: WORLORDS	119
QUAKE III REVOLUTION	119
RAYMAN M	109
RAYMAN REVOLUTION	119
RED FACTION	109
RESIDENT EVIL: VERONICA	119
SMUGGLERS RUN 2	119
STAR WARS STARFIGHTER	109
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
THEME PARK WORLD	119
TIME SPLITTERS 1	119
TONY HAWK PROSKATER 3	109
WRC	119

Akcesoria:

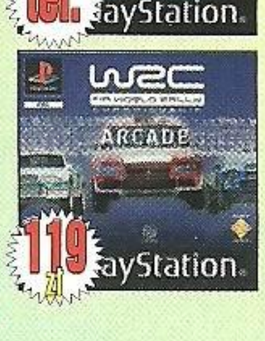
Konsola PLAYSTATION 2 + gra	1299
Action Replay	169
Kabel S-Video	39
Kierownica GT Force Logitech	479
Link Cable	29,90
Memory Card 8MB Sony	179
Memory Card 8 MB Nyco	139
Pilot Manta	29,90
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	159
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pod konsolę	39
Przedłużacz do joypada	19,90
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	99

PLAYSTATION/PS ONE

C–12 FINAL RESISTANCE	99
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DRAGON BALL Z	199
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
GRAN TURISMO 2	99
MEDAL OF HONOR 1+2	119
SPYRO 3	109
TEKKEN 3	99

Value:

DUKE NUKEM LAND OF THE BABES.	49
DUNE	59
FADE TO BLACK	59
JURASSIC PARK:WARPATH	59
NBA LIVE 2000	59
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	59



POPULOUS THE BEGINNING	59
ROAD RASH JAIL BREAK	59
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	69
THE WORLD IS NOT ENOUGH	59

Wyprzedaż:

KISS PINBALL	29,90
MOTOCROSS MANIA	29,90
ROSWELL CONSPIRATIES	29,90
SALTWATER FISHING	29,90
TUNGUSKA	29,90

Akcesoria:

PS One	399
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Kierownica Double Force Big Ben	129
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	59
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Multitap nieoryginalny	69
Pal converter	49
Pistolet	już od 69
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB + AV cable	19.90
Standard Pad	19.90

GAMECUBE

BLOODY ROAD: PRIMAL FURY	229
FIFA 2003	219
HARRY POTTER	209
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	219
PIKMIN	229
RESIDENT EVIL	209
ROGUE SQUADRON: ROGUE LEADER 2	229
SPIDERMAN THE MOVIE	229
SUPER MARIO SUNSHINE	229
SUPER SMASH BROS. MELEE	239
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
WAVE RACE: BLUE STORM	239

Akcesoria:

Konsola GameCube	949
Konsola GameCube + Mario Sunshine + karta pamięci	1159
Pad	145
Memory Card	89
Kabel RGB Joytech	99
Kabel AGB (GB Advance – GameCube)	59
Kabel AGB BigBen	39
RF Switch (przejsciówka na wejscie antenowe)	89

X-BOX

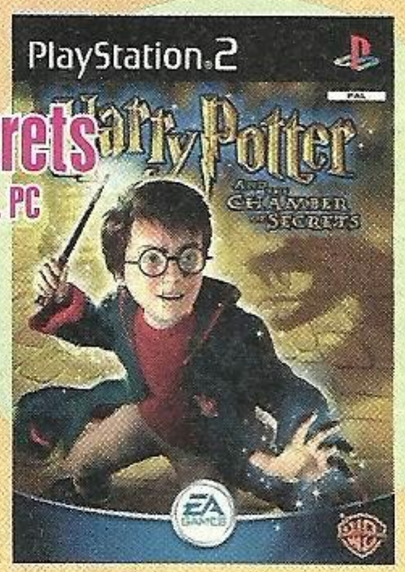
Gry	tel., www
Akcesoria	tel., www

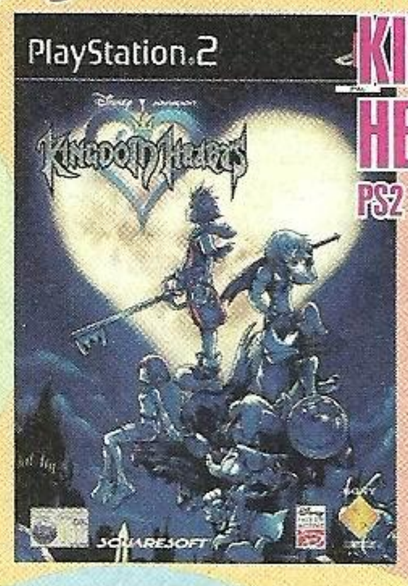
PRACUJEMY TAKŻE 22.12 i 24.12 DO GODZINY 15.00!

Czy Twój Mikołaj już wie co ma Ci przynieść?

HARRY POTTER Chamber of Secrets

PS2, PS1, GCN, X-Box, GBA, GBC, PC





KINGDOM HEARTS

PS2

RED FACTION

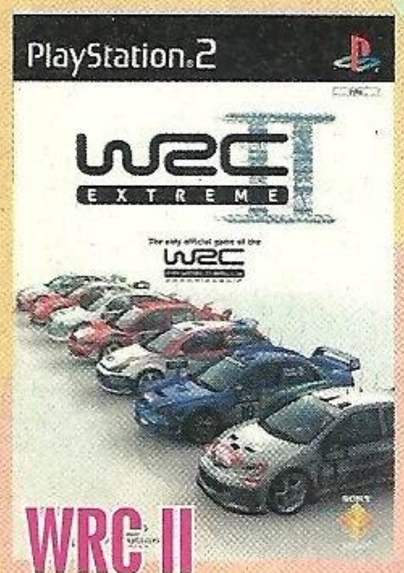
PS2

koniec listopada 2002

STARFOX ADVENTURES

GCN

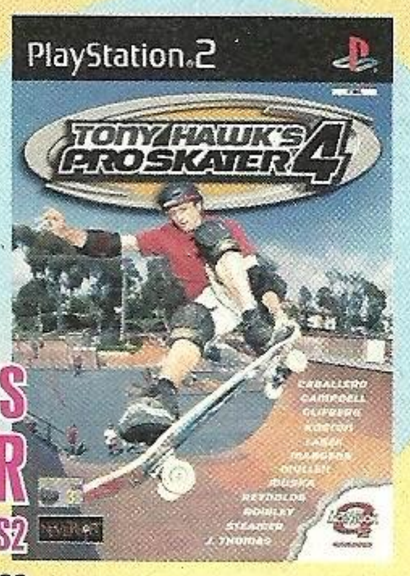
początek grudnia 2002



WRC II

PS2

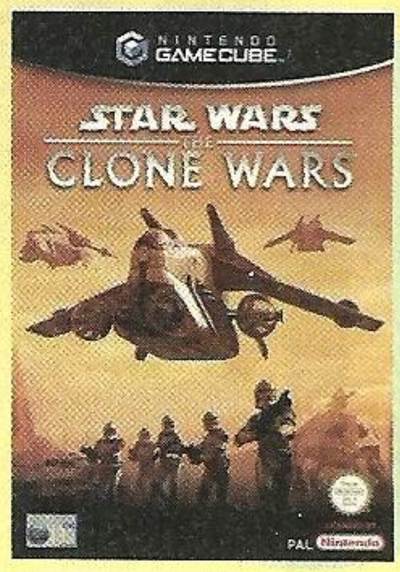
koniec listopada 2002



TONY HAWK's PRO SKATER

PS2

koniec listopada 2002

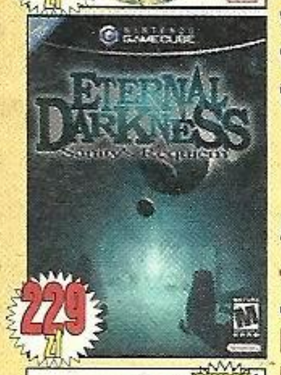


STAR WARS CLONE WARS

GCN

początek grudnia 2002

229 zł



229 zł

super CENA

super CENA

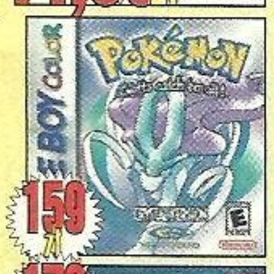
109 zł

Karta 4 MB

69 zł

Joypad nieoryg.

44,90 zł



159 zł

179 zł

DREAMCAST - WYPRZEDAŻ

CHICKEN RUN	49
KAO THE KANGAROO	49
SHADOWMAN	49
TOMB RAIDER CHRONICLES	49
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	49
TRICKSTYLE	49
UEFA STIKER	49
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	49
VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE	49
VIRTUA FIGHTER 3 tb	49
WORMS ARMAGEDDON	49

2 gry 79 PLN
3 gry 99 PLN

Akcesoria:

Joypad Joytech	44,90
Joypad oryginalny	109
Karta pamięci 1MB	49
Karta pamięci 4MB	69
Karta Pamięci oryginalna	109
Pistolet Bio Gun	99

GAMEBOY COLOR

Gry	tel., www
Akcesoria	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

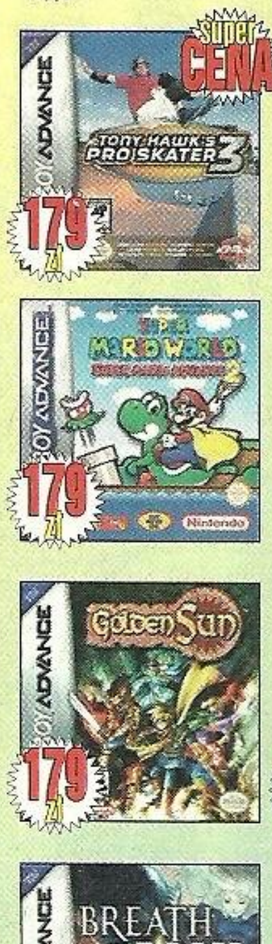
ADVANCE WARS	179
BOMBERMAN TOURNAMENT	219
BOXING FEVER	149
BREATH OF FIRE	219
BRITNEY'S DANCE BEAT	189
CASTLEVANIA	219
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance	199
CRASH BANDICOOT XS	189
CT SPECIAL FORCES	189
DAVID BECKHAM SOCCER	219
DONALD DUCK ADVANCE	139
DOOM ADVANCE	199
DROOPY'S TENNIS OPEN	189
EARTHWORM JIM	139
ECKS VS. SEWER	199
FINAL FIGHT ONE	139
FORTRESS	219
GOLDEN SUN	179
GT ADVANCE	149
GT ADVANCE 2: RALLY RACING	229
HARRY POTTER I KAMIEN FILOZOFICZNY	199
HUGO ADVANCE	179
ISS	149
LADY SIA	149
LEGO BIONICLE	199
LILO & STITCH	189
LORD OF THE RINGS: Two Towers	179

189 zł
tel.
tel.
tel.
PL
179 zł
tel.

MARIO KART - SUPER CIRCUIT	179
MATT HOFFMAN'S PRO BMX	139
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	189
MONSTERS, INC.	209
MORTAL KOMBAT ADVANCE	199
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE	199
PLANET OF THE APES	139
POCKET MUSIC	189
PRO TENNIS WTA TOUR	189
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	189
SHEEP	179
SPIDER-MAN	189
SPYRO: SEASON OF ICE	189
STAR WARS E2: Attack of the Clones	189
STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	219
STEVEN GERARD'S TOTAL SOCCER 2002	209
STUART LITTLE 2	189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SUPER MARIO WORLD 2	179
SUPER STREET FIGHTER 2	139
THE KING OF FIGHTERS EX	189
THE SCORPION KING Sword of Osiris	189
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	179
TUROK EVOLUTION	199
V-RALLY 3	229
WARIOLAND 4	179
WOLFENSTEIN 3D	189
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE	199
YOSHI'S ISLAND	189
ZONE OF THE ENDERS: The Fist of Mars	219

Akcesoria:

Konsola GAMEBOY ADVANCE	379
Lampka	19,90
Link Cable	29,90
Link Cable GBA<–>GBC	29,90
Lupa na ekran z podświetleniem	24,90
Pokrowiec przezroczysty	19,90
Pudełka na gry (5 SZTUK!)	19,90
Uchwyt	39,90
Wymienna szybka	29,90
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej	49,90



tel.
179 zł
179 zł
tel.
179 zł

179 zł
tel.
199 zł
189 zł
229 zł
super CENA
189 zł

199 zł
tel.
199 zł
189 zł
super CENA
189 zł

139 zł

nowość

Illuminator Pro do GBA. Rewelacyjne oświetlenie, zawiera akumulator i zasilacz

19,90 zł

24,90 zł

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do pięciu dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**
8. **Koszty wysyłki tylko 9 PLN.**

NEO PLUS

nr 48 grudzień 2002
(12/2002)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Anek
Banan
Marcin Kawa
Łukasz Kurkowski
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Brat, Joseph, Merlin, Origin, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy & sista A

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Le Flow 2, Ja Rule - The Last Temptation, Terry's Caffe 6, Aphrodite - Aftershock, Mushroom Jazz 4

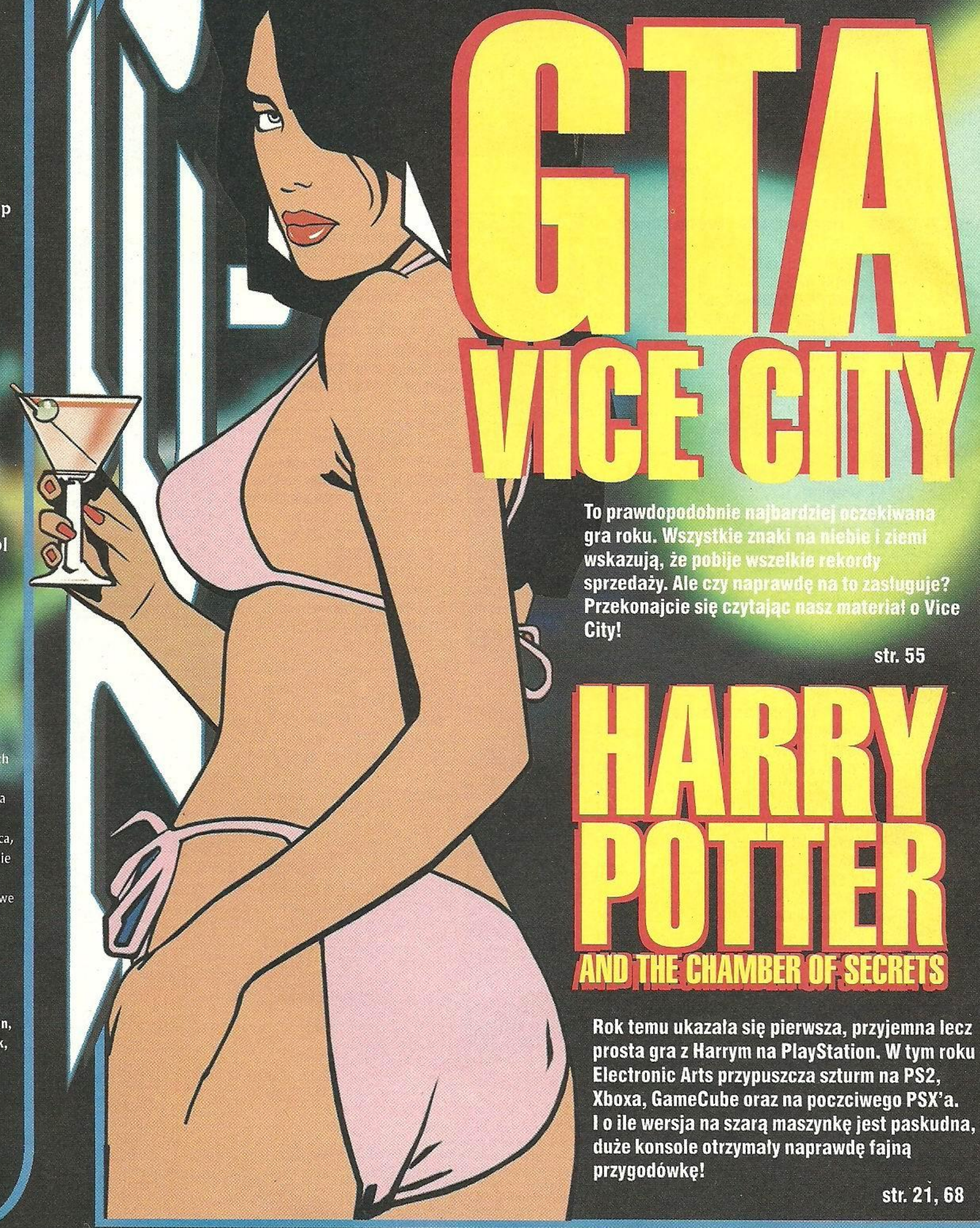
Greetz:
Asik & Olo - xmas time, baby :)
Banan - for vice stuff
and all our readers and supporters

Cześć!

Grand Theft Auto: Vice City zarządziło na całej linii. Na całym świecie sprzedano już kilka milionów egzemplarzy i nie widać śladów zwolnienia. My też dorzucamy swoją cegiełkę – mamy olbrzymią recenzję, opis i tipsy. A to dopiero początek zabawy.
Miesiąc temu wspominałem o promocji Xboxa w USA. Okazuje się, że objęła ona także Europę. Za 249 Euro można kupić konsolę wraz z dwiema grami: Jet Set Radio Future i Sega GT 2002. Jeśli więc macie bliskich w cywilizowanych krajach (to znaczy takich, w których Xbox ma dystrybutora), może warto poprosić o przysługę? Decyzję pozostawiam oczywiście Wam, warto natomiast wiedzieć, że taka promocja ma właśnie miejsce.
Jeszcze jedna ciekawa sprawa związana z Xboxem: Microsoft oznajmił, że w ostatnim roku fiskalnym dorzucił do Xboxa około 170 milionów dolarów. Nie tak źle, jak na początkującego w branży. Suma ta wydaje się wręcz śmieszna przy informacji, iż firma Gatesa posiada 30 miliardów dolarów rezerw finansowych. Wniosek jest oczywiście jeden: oni zamierzają zostać w światku konsol. Jak sukcesu nie odniesie Xbox, to Xbox 2, albo nawet Xbox 3. Co to jest dziesięć, czy piętnaście lat w biznesie.

W imieniu redakcji po raz kolejny życzę Wam fantastycznych Świąt, upragnionej konsoli wraz z grami pod choinką i masy wolnego czasu na zabawę. Spotkamy się zapewne już w nowym, 2003 roku.

Gulash



GTA VICE CITY

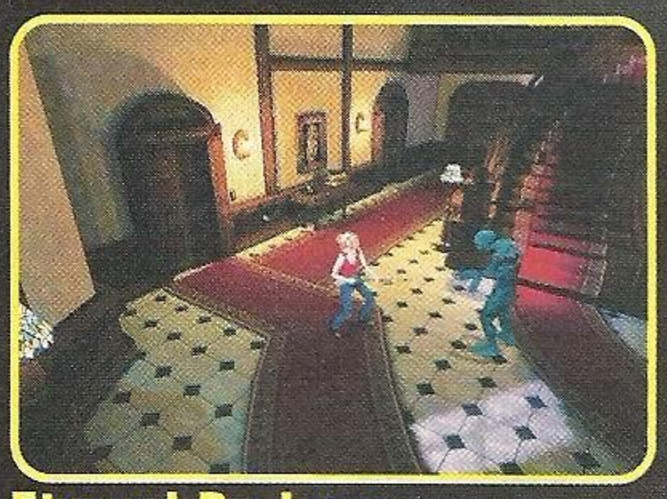
To prawdopodobnie najbardziej oczekiwana gra roku. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że pobije wszelkie rekordy sprzedaży. Ale czy naprawdę na to zasługuje? Przekonajcie się czytając nasz materiał o Vice City!

str. 55

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Rok temu ukazała się pierwsza, przyjemna lecz prosta gra z Harrym na PlayStation. W tym roku Electronic Arts przypuszcza szturm na PS2, Xboxa, GameCube oraz na poczciwego PSX'a. I o ile wersja na szarą maszynkę jest paskudna, duże konsole otrzymały naprawdę fajną przygodówkę!

str. 21, 68



Eternal Darkness str 52

Przerażający horror na GameCube.... Zaraz. Tak brzmi hasło reklamowe. Jak jest naprawdę? Sprawdza Gulash.

WRC2 Extreme str 28

Extremalnie nędzny? Heh... Prawda jest zgoła inna. Marcellus sprawdza najlepszy rajd na PS2!

Tony Hawk's Pro Skater 4 str 30

Po kontuzji powraca Nolster, wjeżdżając na arenę z nosegrindem...

Suikoden 3 str 50

Z trzecią częścią cyklu Konami uderzyło w 3D. Czy to dobrze, czy źle, roztrząsa Gangsta.

Ratchet&Clank str 36

Zachwycaliśmy się wersją roboczą, zachwycamy się ukończoną grą. Zachwyca się OG.

news

PS2 Online w Europie! 06
Final Fantasy X-2 18

recenzje

Austin Powers Pinball 26
Akira Psycho Ball 54
BloodRayne 34
Contra: Shattered Soldier 35
Deathrow 40
Disney Golf 22
Eternal Darkness 52
FIFA 2003 24
Grand Theft Auto: Vice City 55
Harry Potter And The Chamber of Secrets 21
House of the Dead III 41
Jimmy Neutron 54
Michael Schumacher Karts 26
Micro Machines 47
NBA Live 2003 23
NBA ShootOut 2003 26
NBA Starting Five 23
Pro Evolution Soccer 2 25
Pro Evolution Soccer 2 PSX 22
Ratchet & Clank 36
R/C Helicopter 26
Red Faction 2 42
Reign Of Fire 48
Rocky 20
Runabout 3 Neo Age 49
Shrek's Treasure Hunt 26
Sub Rebellion 38
Sum Of All Fears 44
Suikoden 3 50
ToeJam & Earl III 39
Tony Hawk's Pro Skater 4 30
Total Immersion Racing 33
Toxic Grind 46
Twin Caliber 45
Whacked! 54
WRC 2 Extreme 28
X-Men Next Dimension 27

help!

GTA Vice City 62

redakcja

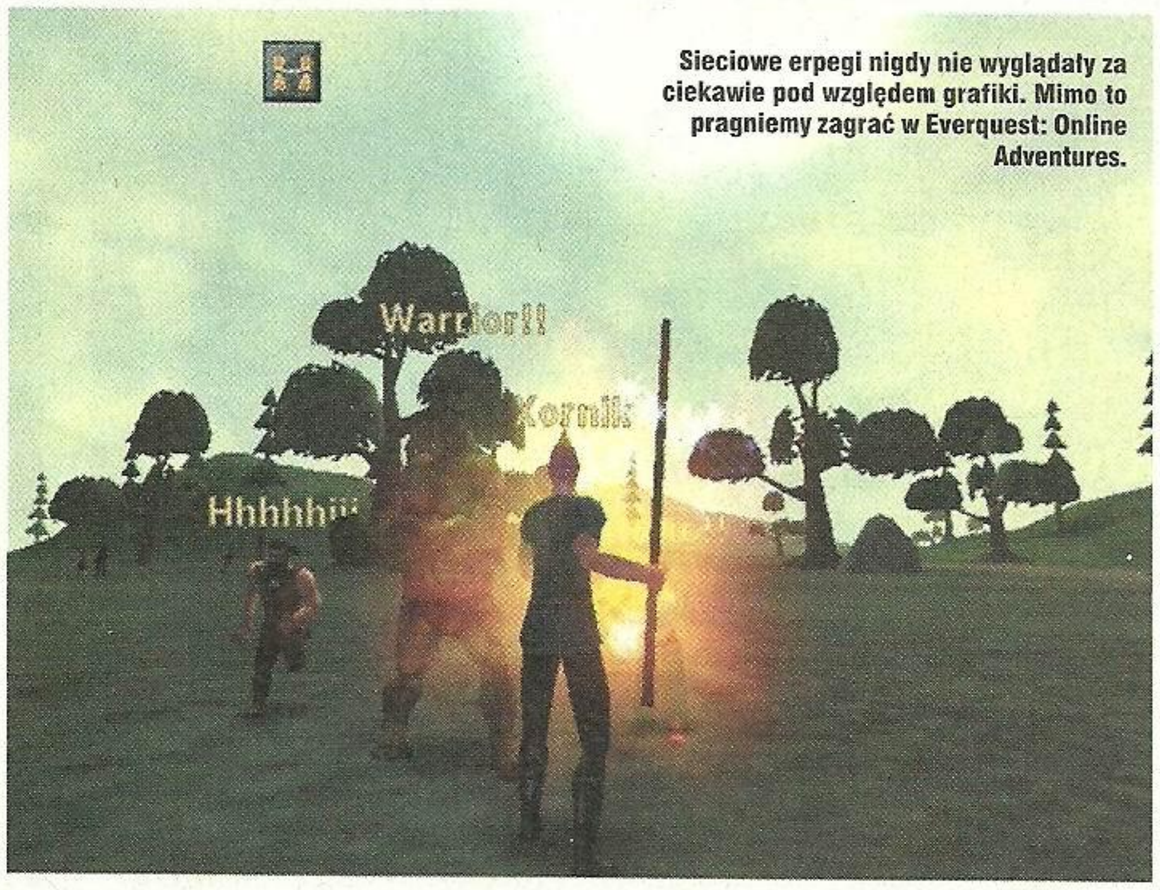
ARCHIWALIA 76
COOL STUFF 82
FAQ 79
FIGHT CLUB 73
ISS PARTY 74
NEON 70
POCKET 67
TIPS & TRICKS 66

Transition

CD

NEWS

PS2 Online wreszcie oficjalnie w Europie



Sieciowe erpegi nigdy nie wyglądały za ciekawie pod względem grafiki. Mimo to pragniemy zagrać w Everquest: Online Adventures.

Sony wreszcie podało szczegóły dotyczące swojego planu sieciowego w Europie. Na Starym Kontynencie akcja „PlayStation2 Network Gaming" rusza na wiosnę 2003 roku, czyli zaraz po analogicznym przedsięwzięciu ze strony Microsoftu z Xboxem.

Pierwszym państwem w Europie, które będzie mogło skorzystać z dobrodziejstw związanych z graniem na PS2 w sieci zostanie Wielka Brytania. W drugiej kolejności dojdą Francja, Niemcy, Hiszpania i pozostałe państwa pozostające pod jurysdykcją Sony Computer Entertainment Europe. By podłączyć się do sieci za pośrednictwem czarnej konsoli potrzebne będą dwie rzeczy: stałe łącze oraz Broadband Gaming Pack sprzedawany za około 70 Euro (czyli jedyne 280 zeta... ciekawe ile u nas?). W skład packa wchodzić będzie Adaptor, gra sieciowa (na dobry początek) oraz płytka zawierająca zapowiedzi nadchodzących tytułów, przeznaczonych do zabawy w sieci.

David Reeves, zastępca szefa do spraw marketingu w SCEE, powiedział: „Nie mam wątpliwości, że nowa linia gier w połączeniu z przyjazną polityką sieciową i dogodną ceną zestawu Broadband Gaming przyspieszy proces rozpowszechniania się w Europie stałego łącza i stworzy doskonałe warunki dla rozwoju całego rynku gier". Miejmy nadzieję, że Anglicy będą dobrze się bawić, bo u nas to raczej mało prawdopodobne.

Wśród ciekawszych pozycji zapowiadanych na wiosnę znajdują się: Socom, Destruction Derby Online, Twisted Metal Online, ATV Offroad 2, WRC Online i Everquest. Oferta nie jest może tak pokaźna jak ta z Xbox Live, ale Sony przynajmniej jest w Polsce oficjalnie.

Dwie Zeldy: Ocarina Of Time na GameCube!

Nintendo ma specjalną ofertę dla tych, którzy przed 14 grudnia zamówią najnowszą część Zeldy na GameCube'a. Do każdego pre-orderowanego krążka z Legend of Zelda dołączony będzie drugi, zawierający kilka bardzo miłych dodatków.

Najważniejszymi są pełne wersje gier: Legend of Zelda: Ocarina of Time i jej druga wersja z dopiskiem GC Ura – w której tak na prawdę nie wiadomo, co będzie zmienione. Tak więc każdy, kto nie miał możliwości zagrać w Zeldę na N64 teraz będzie miał ku temu świetną okazję.

Nie wiadomo jeszcze, czy/jak będzie poprawiona grafika w grze w wersji na GC. Zelda 64 w wysokiej rozdzielczości i z nowymi teksturami mogłaby spokojnie konkurować z nowymi przygodówkami.

Aha, czy wspomniałem już, że cała rzeczona promocja obejmuje tylko Japonię? Jeżeli ktoś z Was ma rodzinę w Kraju Kwitnącej Wiśni proszony jest o kontakt z redakcją. Czemu wszystko, co najlepsze zawsze jest w tylko w Japonii... Choć kto wie – może tak samo będzie i w Europie. Do Zeldy na GCN jak zwykle mamy jeszcze trochę czasu.

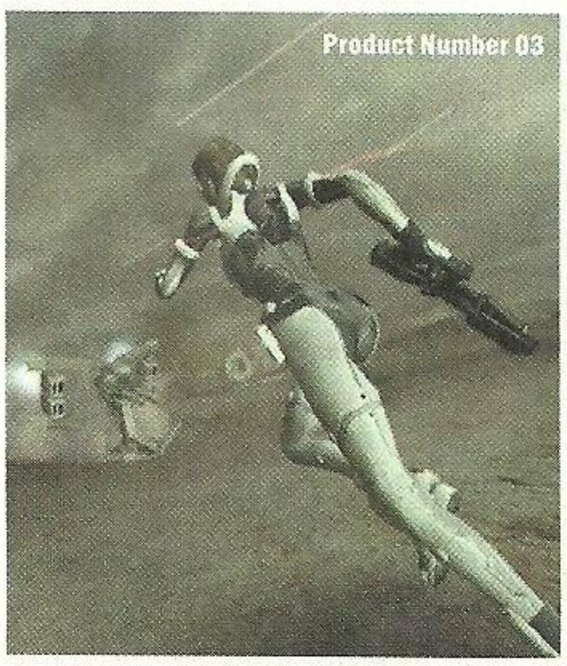
Diesel Power

Vin Diesel (aktor znany z głównych ról w „Szybcy i Wściekli" i „XXX") postanowił założyć własną firmę developerską i rozpocząć produkcję gier. Przyczyna tego posunięcia leży w beznadziejnych ocenach, które otrzymało wydane przez Activiosion xXx na GameBoya. Firma aktora nazwana została Tigon Games – z połączenia słów Tiger i Lion. Vin nie czekał z rozpoczęciem prac i już zapowiedział pierwszą grę – Perrone. Będzie to symulator policjanta z lat 70. „Byli to najbardziej agresywni stróże prawa. To fascynujące, jak ci ludzie żyli na pograniczu dwóch światów – mafii i policji" – powiedział Vin. Na zakończenie dodał, że „Zawsze byłem fanem gier. Jestem ciekaw, czy potrafię zrobić grę, która da mi satysfakcje jako graczowi". Najwyraźniej aktor traktuje nowy interes bardzo serio. Jednak wiadomo, że nie on sam będzie pisać gry.

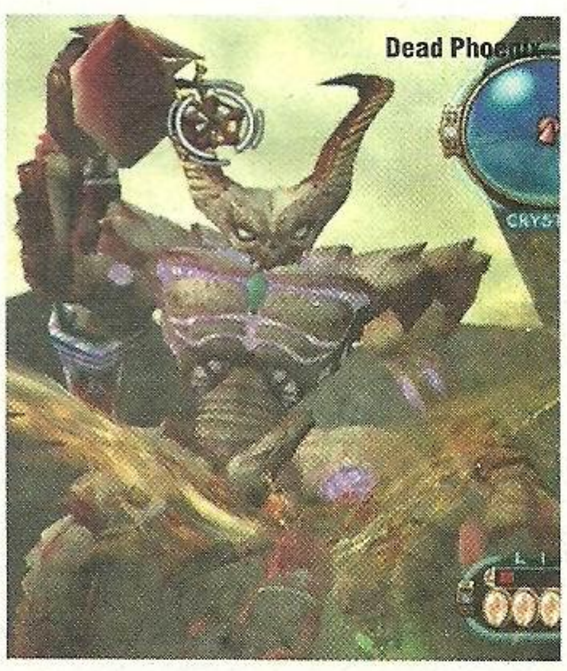
Resident Evil 4 i 4 inne na GCN!

Capcom zapowiedział pięć nowych gier na GCN. Resident Evil 4 kontynuuje wątek przygód Leona Kennedy'ego, znanego z RE2. Pokazano kilka screenów i niesamowity film - szykuje się kolejny przełom. Następne pozycje to: Dead Phoenix (strzelanina podobna do Panzer Dragoon), Viewtful Joe (przedziwnie wyglądająca platformówka), Killer 7 (ma coś wspólnego z płatnym mordercą, ale szczegółów i screenów z gry brak) oraz Product Number 03 (nowa gra Mikamiego, producenta seri RE - wygląda na szybką naprzankę z niezłą sztuką w roli głównej). O tych grach nie wiadomo praktycznie nic - poza tym, że będą. Postaramy się wyskrobać coś więcej przez miesiąc.

Resident Evil 4



Product Number 03



Dead Phoenix

Guilty Gear X-2

PS2 Yeah! Dawać nam to...

Guilty Gear X2 to kolejna część znanej serii z akcją umiejscowioną w XXII wieku. Istotna inaczej w takich pozycjach historia przedstawia się następująco: odkryta została nowa energia, która zamiast być wykorzystywana do odbudowy świata, zaczyna stawać się narzędziem zła. Zorganizowany turniej ma wyłonić najlepszego z wojowników, który stawi czoła zagrożeniom wiszącym nad Ziemią. Tym zagrożeniem są właśnie Geary – bronie biologiczne.

O tytuł mistrza na arenie walczy dwudziestu zawodników. Żeby nie było zbyt monotonnie, gracz będzie miał do dyspozycji osiem różnych trybów zabawy, w tym jeden oparty o scenariusz. Grafika 2D wykonana jest z dbałością o szczegóły i prezentuje się jak najlepiej - wygląda jak świetne anime. Płynna animacja, którą obiecują autorzy ma zapewniać utrzymanie oprawy na najwyższym poziomie. W tle przygrywać będą ostrzejsze kawałki z pogranicza rocka

i metalu. Oprawa jest idealną podstawą do stworzenia świetnej gry. A jak będzie z miodnością? Zapowiadanych jest wiele unowocześnień w stosunku do innych gier 2D. Ma pojawić się cała gama ruchów specjalnych o różnych, dziwnie brzmiących nazwach, jak na przykład „dust attack", czy „roman cancel". Zapewne nie są one obce fanom GGX. Do tego dojdzie nowy pasek "Burst Gauge". Czy to są nowości? A może po prostu nowe nazwy dla dobrze znanych z bijatyk 2D ruchów. To okaże się w praniu. Na razie powiemy tylko tyle, że GG X2 wygląda bardzo ładnie i ma olbrzymie aspiracje do pretendowania do miana najlepszej bijatyki 2D.
GG X2 wyjdzie w pierwszym kwartale 2003 roku i wtedy będzie można powiedzieć coś „na pewno".

Ben Hur

PS2 Rydwany ognia (albo kupy)...

Dobrze znana scena wyścigu podów z Epizodu I doczekała się swojej adaptacji w grze już jakiś czas temu. Dało to do myślenia ludziom z Microids, którzy zaczęli zastanawiać się, dlaczego nie postąpić analogicznie z innymi scenami śmiertelnie niebezpiecznych rajdów. Do głowy przyszedł im fragment filmu „Ben Hur", w którym Charlton Heston pędzi na rydwanie po pierwsze miejsce na rzymskim podium.
BH to wyścigi rydwanów osadzone w pół mitologicznym świecie antyku. Trasy, na których przyjdzie nam się ścigać znajdują się w Rzymie, Pompejach, Gizie, na Olimpie, w Panteonie i innych, znanych z mitów i przekazów historycznych miejscach. Do wyboru będziemy mieli siedemnaście różnych tras, dwadzieścia jeden rydwanów i piętnastu woźniców. Do tego dochodzą sześćdziesiąt cztery zaklęcia, które przydadzą się podczas konkurowania o pierwsze miejsce – zamiast laserów i rakiet znanych choćby z Wipeoutów będziemy mieli okazje odpalenia w przeciwnika kuli ognia bądź piorunów.
Obok zaklęć na trasie przydadzą się miecze, włócznie, trójzęby i oszczepy – wszystko po to, by nie dopuścić do wymyślenia reguły fair play. Ciekawie zapowiada się możliwość wyboru konia i rozsądne wykorzystywania jego sił – czyżby to miało zastąpić ustawianie silnika? Także zmiana kół w rydwanach ma mieć wpływ na jazdę, co oznacza, że autorzy potraktowali temat naprawdę serio. Na razie Ben Hur prezentuje się ładnie i kolorowo. W designie widać kulturę antyku, co wprowadza niecodzienny klimat. Wciąż słyszane uderzenia drewnianych kół o kamienie, tętent koni i trzaskanie z bicza to rzadko spotykane w grach dźwięki.
Trzeba przyznać, że BH wypada bardzo oryginalnie. Tylko, czy temat wyścigów rydwanów przyjmie się na rynku pękającym od nowości? Pierwsza tak próbą był Circus Maximus, ale po tej „fajnej inaczej" grze może być już tylko lepiej. Przynajmniej taką mamy nadzieję... Dalej, dalej Ben Hurze!

Kłopoty Segi!

Sega popada w kłopoty finansowe. Po tym, jak ogłosiła rewizję swoich zarobków w roku fiskalnym 2002 okazało się, że roczny dochód firmy (do marca 2003) nie wyniesie planowanych 18 miliardów jenów, ale jedynie 5! Spadek zysków o 72% drastycznie wpłynie na politykę firmy. Akcje Segi spadły o 300 jenów – jest to największa dopuszczalna dzienna zmiana ceny - i teraz plasują się na pułapie 1.200 jenów. Jest to najniższa cena od prawie dwóch lat. Szef Segi, Hideki Sato powiedział „Przeliczyliśmy nasze finanse z powodu nadmiernej wiary w siebie wywołanej sukcesami ostatnich lat".
Gry takie jak NFL 2K3 nie przynoszą zaplanowanych zysków. Opóźnienie Panzer Dragoon Orta również wpłynęło negatywnie na kieszeń Segi. W sumie Sega planowała sprzedać 20 milionów gier w tym roku, ale teraz obcięła tę liczbę do 12.6 miliona. Niestety w obliczu tych danych gałąź produkcji gier przyniesie w tym roku straty w wysokości 5.4 miliardów jenów zamiast planowanego zysku 8 miliardów. Na zakończenie Tetsu Kayama powiedział „Teraz postaramy się poprawić jakość naszych gier i zmniejszyć koszty związane z produkcją i sprzedażą. Nasz cel - osiągnięcia tytułu najlepszego producenta gier pozostaje niezmieniony".
Może nie jest to początek końca, ale Sega musi ostro wziąć się do roboty i wydać parę hitów. A na to ją stać, więc póki co możemy spać spokojnie.

Newsflash

■ Microsoft rozpoczął nową promocję Xboxa do spółki z producentem piwa Budweiser. Nowa reklama ma trafiać raczej do starszych graczy. Połączenie konsoli z piwem wydaje się całkiem miłym obrazem, więc można spodziewać się dobrych efektów po tej kampanii. Have a Bud!

■ Capcom podało nowe informacje dotyczące Resident Evil Online. Pokazane zostały świeże obrazki przedstawiające graczy wymieniających się bronią, pomagających sobie wstawać i podtrzymujących rannych pod ramię by przyśpieszyć ich kroki. Takie interakcje pomiędzy członkami grupy z pewnością połączą ich mocniej – nie ma to jak pomocna dłoń, kiedy ma się zero energii i obłażą Cię zombiaki. Na zdjęciach widoczne jest też miasto, które wygląda bardzo szczegółowo. Czyżby nadchodził następny hit?

■ Acclaim potwierdziło, że BMX XXX w wersji na PS2 zostanie ocenzurowane! Nie będzie „nudity", czyli gołych piersi w trybie strip (polegał on na tym, że przegrany zdejmuje kolejne części ubioru)! Krytykowany był też zbyt wulgarny język, którego nie ominie teraz lekka cenzura. Nie wiadomo jeszcze co będzie z wersjami na Xboxa i GameCube. Cała sprawa rozpoczęła się, gdy niektóre sieci handlowe zapowiedziały, że nie będą sprzedawać BMX XXX. Czyżby Acclaim się przestraszyło?

■ Angielski developer - Argonaut - podpisał umowę z Namco na wydanie przez japońskiego giganta ich dwóch gier. Będą to: Orchid (PS2 i Xbox) oraz I-Ninja na PS2 i GC. Skoro Namco podjęło się firmowania obu pozycji, należy sądzić, że są interesujące. Na razie nie pozostaje nic innego.

■ Tecmo odsunęło wydanie Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball na przełom stycznia i lutego 2003 roku. Powodem jest dodanie większej ilości kostiumów i bonusów. Amerykańska wersja zapowiadana jest na okres troszkę późniejszy.

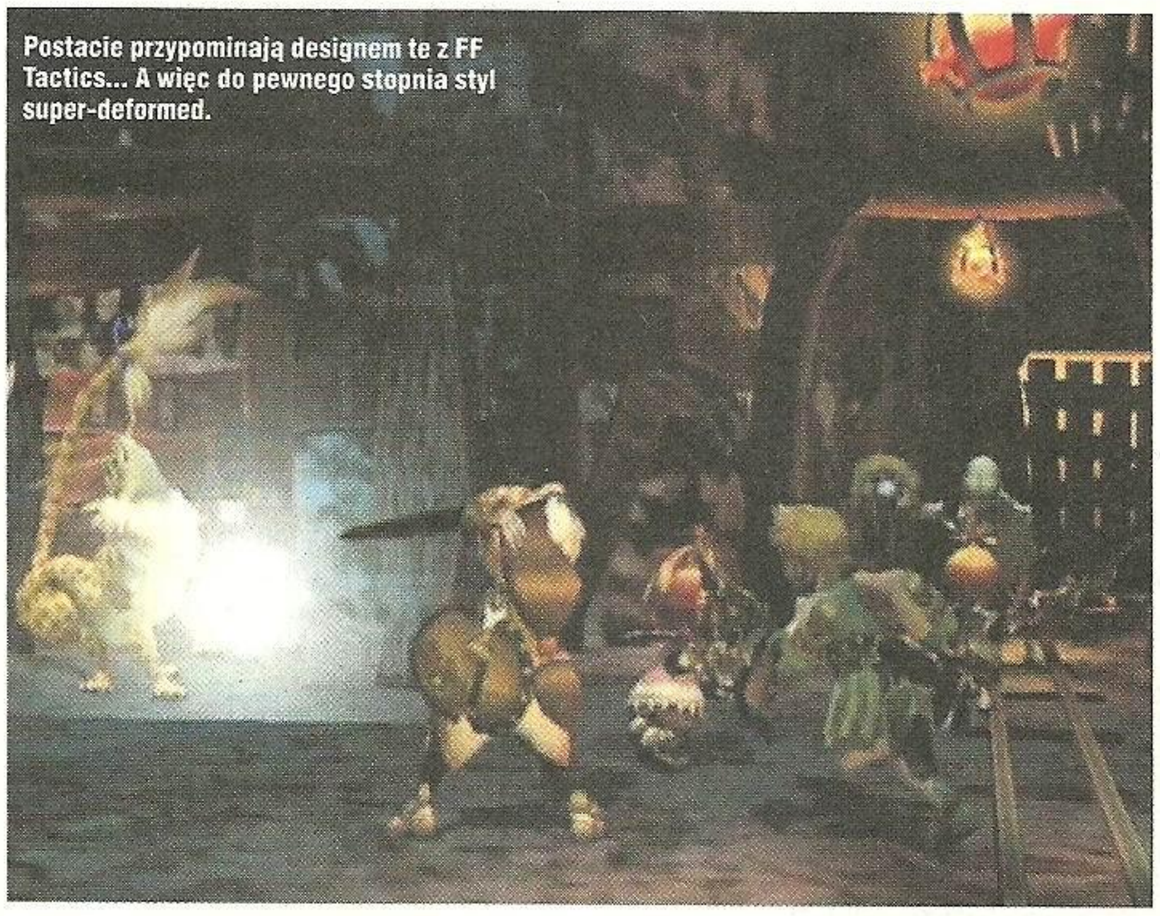
■ Pojawiły się plotki głoszące, że Auto Modellista ukaże się na Xboxa. Wersja na konsolę Microsoftu ma obsługiwać grę w sieci – przy wykorzystaniu Live'a. Capcom na razie milczy w tej sprawie – niczego nie potwierdza, ani nie dementuje. Pojawiły się także głosy, mówiące, że wersja Xboxowa będzie unowocześniona w stosunku do oryginału, tak jak to było z MGS2 i MGS2 Substance. Czy to wszystko prawda? Sami czekamy niecierpliwie.

■ Capcom odkryło nowe informacje na temat RE Zero. Pokazane zostały nowe postaci z gry. Są to Enrico Marini - 41 letni sierżant STARS, Kenneth J. Sullivan - 45 letni weteran wojenny i członek STARS, Forest Speyer – 29 letni spec od broni, perfekcjonista; Edward Dewey – 26 letni snajper oraz 23 letni Richard Aiken, łącznościowiec. Nie wiadomo po co Capcom tak skrzętnie podaje wiek bohaterów, ale możliwe, że będzie miało to jakiś znaczący efekt w grze. Na zdjęciach nowe postacie wyglądają równie interesująco, jak ich krótkie opisy. Niestety na Zero przyjdzie Europejczykom jeszcze trochę poczekać.

Final Fantasy Chronicle

GCN Action-RPG od mistrzów gatunku

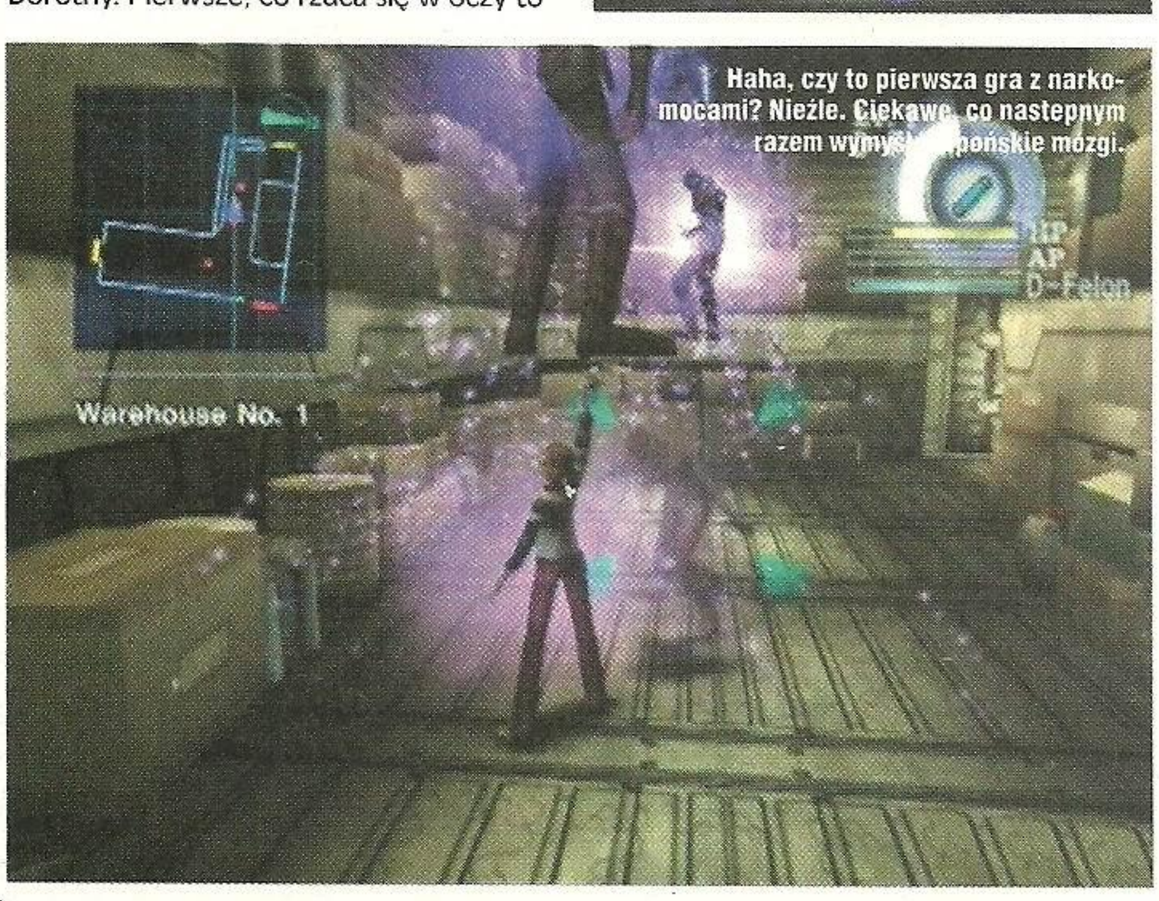
Niestety! Wciąż bardzo niewiele wiadomo na temat tej gry, ale jedno jest pewne - wywołuje nie lada sensację, tak samo jak wszystkie inne produkcje Square. Najnowsza część z serii FF ukaże się na GameCube, co oznacza, że współpraca Square i Nintendo zaczyna odżywać. Chronicle będzie wykorzystywać połączenie między GC a GBA. Nie wiadomo jeszcze, jakie będzie miało to zastosowanie, ale sam fakt wykorzystania linka został oficjalnie potwierdzony. Wiadomo także, że będzie możliwość zwiedzania lochów w kilka osób jednocześnie. Wrodzony zmysł podpowiada nam zatem, że szykuje się action-RPG...
I wreszcie najlepsza informacja – zaprezentowany został krótki filmik z gry. Nie intro, ale sama gra. Na początku scenki kamera przelatuje się po lochach i napotyka chłopca z mieczem i tarczą. Ten mija różnych przeciwników i podbiega do bardzo ładnie wymodelowanego szkieletora. Chłopak odpala jakiś specjalny atak i szkielet zostaje rozczłonkowany w fioletowym, półprzeźroczystym wybuchu energii. Film ukazuje też inne postacie, ale ciężko jest wyłapać jakieś specjalne cechy. Loch (a może to kopalnia) zrobiony jest bardzo ładnie – panuje ogólna ciemność rozjaśniania przez pojedyncze lampy naftowe bujające się pod sufitem. Wszystko jest bardzo kolorowe i szczerze mówiąc... finalowate. Czekamy na więcej takich filmików.


Postacie przypominają designem te z FF Tactics... A więc do pewnego stopnia styl super-deformed.

Galerians: Ash

PS2 Survival horror? Raczej narko-psycho-thriller!

Czy ktoś jeszcze pamięta z PlayStation grę o tytule Galerians? Było to połączenie survival horroru ze światem cyberpunku, osadzone w mangowej grafice. Gracz jako Rion, młody chłopak obdarzony siłami Psi, stawał do walki ze złą, sztuczną inteligencją imieniem Dorothy. To właśnie ona stworzyła wojowników takich jak Rion – zwanych Galerianami.
Nowa część zatytułowana Galerians: Ash rozpoczyna się zaraz po końcówce jedynki i otwiera ją walka ze starą znajomą - Dorothy. Pierwsze, co rzuca się w oczy to przeniesienie całego świata w trójwymiarowe środowisko.
Druga zmiana dotyczy typu gry – to nie jest już horror a la Resident Evil, ale raczej gra akcji. Szybkie uniki, masa przeciwników, wielkie sale pełne zręcznościowych zagadek – oto nowy image Galerians.
Oczywiście kluczem do tego wszystkiego są umysłowe możliwości Riona. Każda zdolność ma swoją nazwę, na przykład Nalcon, czy Breakaron. Nazwa umiejętności jest zarazem nazwą „narkotyku", który potrzebny jest do jej kontrolowania. Gdy prochy się skończą, Rion staje się słaby, a co gorsza zaczyna mieć halucynację i jego siły mogą się wymknąć z pod kontroli. Rion narkoman? Tak, czy owak naszym celem w Galerians: Ash staje się odnalezienie odpowiedzi na dręczące pytania o własne pochodzenie i zniszczenie Ostatnich Galerian, stworzonych przed Dorothy w celu eliminacji Riona. Gra ze swoim mrocznym klimatem i ostrą akcją zapowiada się bardzo ciekawie i od pewnego czasu zaczyna być o niej coraz głośniej. Termin wydania zapowiadany jest na kwiecień 2003. Póki co obejrzyjcie screeniki.



Haha, czy to pierwsza gra z narkomocami? Nieźle. Ciekawe, co następnym razem wymyślą japońskie mózgi...

Newsflash

■ Po tym jak Hitman 2 odniósł sukces na PC, PS2 i Xboxie, Eidos postanowiło wydać go także na GameCube. Wersja GC ukaże się na wiosnę 2003 roku i możemy spodziewać się, że autorzy dołożą wszelkich starań aby konwersja pozostała jak najwierniejszą do pozostałych wersji. Mike McGavrey, jeden z szefów Eidos powiedział, że „Posiadacze GC płacą za bardziej dorosłymi grami", co oznacza, że firma jest pewna gorącego przyjęcia Hitmana wśród posiadaczy kostki.

■ Ubi Soft zapowiedziało drugą część Batmana: Venegance. Na razie nie wiadomo nic więcej poza terminem wydania (jesień 2003). Ubi nie chce nawet powiedzieć na jakich platformach ukaże się ich nowa gra.

■ GTA Vice City sprzedało się już pierwszego dnia w ogromnych nakładach. Szacuje się, że łączna ilość kopii sprzedanych we wszystkich sieciach handlowych mogła dojść do nawet trzech, czterech milionów. Wersji tego, ile dokładnie egzemplarzy zeszło jest tyle, ile samych informatorów. Jedno jest niepodważalne – dawno nie było takiego szału jak ten, który wywołało VC. Czyżby Take 2 znów zarządziło?

■ Namco oficjalnie zapowiedziało Ace Combat 5 na PS2. Informacja trafiła do opinii publicznej na konferencji w Tokio, na której firma mówiła głównie o grafice komputerowej. Oprócz samego faktu wydania AC5 nie wiadomo nic więcej o nadchodzącym symulatorze. Namco ogłosiło także, że pracuje obecnie nad nowym Ridge Racerem oraz nad MotoGP3. RR ukaże się na pewno na GC (nie podano na jakich jeszcze platformach wyjdzie). Wszystkie gry zapowiadane są na połowę roku 2003.

■ Microsoft przesunął premierę Brute Force z obecnego miesiąca na... kwiecień 2003. Obsuwa o pół roku? Rychło w czas skapowali się, że nie zdążą!

■ Pro Evolution Soccer wreszcie zostanie wydane w Ameryce Północnej, jak zapowiada Konami of America. Termin to marzec 2003 roku. Gra ukaże się najprawdopodobniej pod oryginalnym tytułem Winnig Eleven. Zarząd KoA jest pewien, że odniesie na nowym rynku przynajmniej taki sam sukces, jak w Europie. Zainteresowanie piłką nożną w Stanach nie jest tak duże jak na Starym Kontynencie, ale PES ma się czym bronić!

■ Shinobi trafi na ekrany kin! Sega sprzedała prawa do tytułu firmie Mindfire Entertinment. Zapowiadany budżet to czterdzieści milionów dolarów. Film ukaże się w lecie 2004 roku. Oby był lepszy od Tomb Raidera!

■ Konami ukończyło prace nad Xboxową wersją Metal Gear Solid Substance. W stosunku do wydanej rok temu na PS2 MGS2:SoL dodanych zostało 200 VR Missions, 100 misji alternatywnych i pięć „Opowieści Snake'a". Wersje pecetowa i PS2 ukażą się nie wcześniej niż w kwietniu 2003 roku.

PRZY ZAKUPIE DWÓCH LUB WIĘCEJ GIER 10 % RABATU*

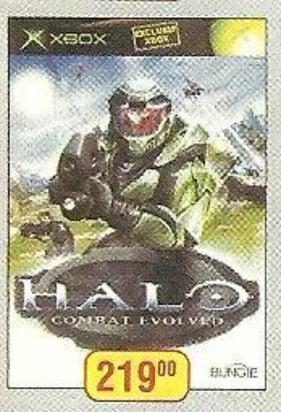
DOTYCZY RZECZY UŻYWANYCH

RENOMA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

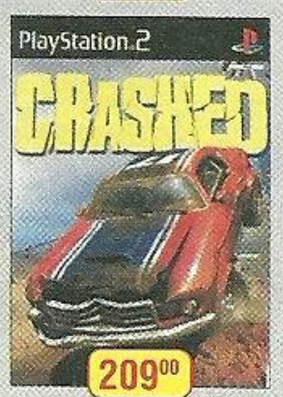
X-BOX

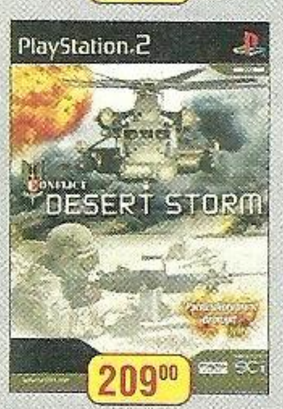
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	219,-	189,-
AGRESIVE IN LINE	219,-	189,-
AMPED	219,-	179,-
BLADE 2	219,-	189,-
BLOOD WAKE	219,-	159,-
BURNOUT	219,-	189,-
CIRCUS MAXIMUS	219,-	189,-
COLIN 3	219,-	189,-
CRAZY TAXI 3	219,-	189,-
DARK SUMMIT	219,-	179,-
DEAD OR ALIVE 3	209,-	149,-
DESERT STORM	219,-	189,-
ENCLAWE	219,-	189,-
F1 2002	219,-	189,-
FUZION FRENZY	219,-	179,-
GUNVALKYRIE	219,-	189,-
HALO	219,-	189,-
HITMAN 2	219,-	189,-
HUNTER	219,-	189,-
ISS 2	219,-	189,-
JET SET RADIO	219,-	189,-
MAX PAYNE	219,-	189,-
MIKE TYSON BOXING	219,-	189,-
MORWIND	219,-	189,-
NBA 2002	219,-	189,-
NHL 2002	219,-	189,-
ONIMUSHA	219,-	189,-
PRISONER OF WAR	219,-	189,-
PROJECT GOTHAM	219,-	169,-
RALLY SPORT CHALL.	209,-	149,-
SILENT HILL	219,-	189,-
SPYHUNTER	219,-	189,-
SSX TRICKY	219,-	189,-
THE SIMPSONS	219,-	189,-
THE THING	219,-	189,-
TIMESPLITTERS 2	219,-	189,-
TONY 3	219,-	189,-
TRANSWORLD SURF	219,-	189,-
TUROK	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.

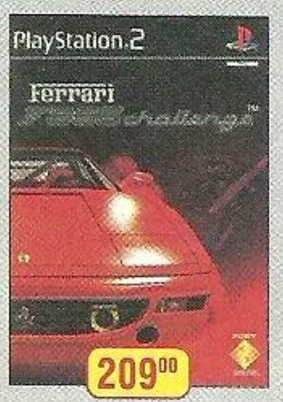


G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	219,-	189,-
BATMAN	219,-	189,-
BLOODY ROAR	219,-	189,-
CRAZY TAXI	219,-	189,-
DRIVEN	219,-	189,-
EXTREMA G3	219,-	189,-
F1 2002	219,-	189,-
FIFA 2002	219,-	189,-
ISS 2	219,-	189,-
LUIGI'S MANSION	209,-	149,-
MARIO	219,-	189,-
MICKY MOUSE	219,-	189,-
MX RIDER	219,-	198,-
NBA CURTSIDE 2002	219,-	189,-
PIKMIN	219,-	189,-
RED CARD SOCCER	219,-	189,-
RESIDENT EVIL	219,-	189,-
SONIC 2	219,-	189,-
SPIDER MAN	219,-	189,-
SPY HUNTER	219,-	189,-
SSX TRICKY	219,-	189,-
STAR WARS	209,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	219,-	189,-
SUPER MONKEY BALL	219,-	189,-
TARZAN	219,-	189,-
TUROK	219,-	189,-
UNIVERSAL STUDIOS	219,-	189,-
WAWE RACER	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.

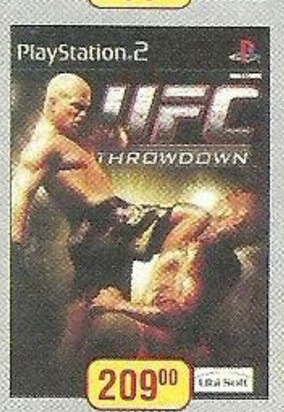






PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	159,-	tel.
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	169,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	159,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	169,-
ARMORED CORE 2	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	169,-
BLOODY ROAR 3	199,-	129,-
BOND 007	199,-	129,-
BOUNCER	199,-	129,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	tel	tel
COMMANDOS 2	199,-	169,-
CRASH 4	149,-	129,-
CRASHED	209,-	179,-
CRAZY TAXI	149,-	129,-
DARK CLOUD	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	99,-
DESERT STORM	209,-	179,-
DONALD DUCK	199,-	99,-
DRAKAN	219,-	179,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	99,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	159,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	139,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTERMINATION	199,-	129,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	99,-
FIFA 2002	199,-	149,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FERRARI F355 CHALLENGE	209,-	179,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	159,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
HALF LIFE	149,-	129,-
HEAD HUNTER	199,-	139,-
HERDY GERDY	199,-	149,-
HITMAN 2	199,-	169,-
ISS EVOLUTION	149,-	99,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	199,-	119,-
KNOCKOUT KINGS 2002	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	179,-
MADDEN 2001	199,-	99,-
MAXIMO	159,-	139,-
MEDAL OF HONOR	199,-	169,-
MEN IN BLACK II	199,-	159,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	159,-
MGS 2	159,-	119,-
MONKEY ISLAND	199,-	159,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	159,-
MX 2002	199,-	129,-
NBA 2001	159,-	99,-
NBA 2K2	199,-	189,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	129,-
NHL 2002	199,-	179,-
ONIMUSHA	119,-	99,-
ONIMUSHA 2	209,-	179,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	169,-
PRISONER OF WAR	199,-	159,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
QUAKE 3	199,-	129,-



PS 2

	NOWE	UŻYW.
RACE DRIVER	199,-	169,-
RAYMAN M	199,-	129,-
RAYMAN REV.	199,-	129,-
RED FACTION	119,-	99,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	119,-
SAMURAI	199,-	169,-
SHADOW MAN 2	209,-	169,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	159,-
SILENT HILL 2	199,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	129,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	199,-	149,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	159,-
SOUL REAVER 2	199,-	149,-
SPIDER-MAN	199,-	159,-
SSX	149,-	119,-
SSX 2	199,-	159,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	129,-
STUNTMAN	199,-	159,-
TEKKEN 4	209,-	179,-
TEKKEN TAG T.	119,-	99,-
THEME PARK	199,-	129,-
THE THING	199,-	169,-
THIS IS FOOTBALL 2002	199,-	119,-
TIMESPLITTERS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	169,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	149,-
TONY HAWK'S 3	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	199,-	169,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	159,-
UFC THROWDOWN	209,-	179,-
UNREAL	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	149,-
WIPEOUT	199,-	149,-
WRC	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	369,-	299,-
DUAL SHOCK	129,-	89,-
JOYPAD	49,-	29,-
ALIEN RESURRECTION	149,-	99,-
BLADE	99,-	69,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CROC 2	109,-	89,-
DINO CRISIS	109,-	89,-
DRIVER 2	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	189,-	129,-
FRONT MISSION 3	109,-	89,-
GRAN TURISMO 2	109,-	89,-
MEDIEVIL 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID	109,-	89,-
NEED FOR SPEED 4	109,-	89,-
NIGHTMARE CREATURES 2	109,-	89,-
QUAKE 2	109,-	89,-
R2R	109,-	89,-
RIDGE RACER 4	109,-	89,-
SPYRO 3	109,-	89,-
SYPHON FILTER 2	109,-	89,-
TOMB RAIDER 5	159,-	119,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
INNE	tel.	tel.

*** PROMOCJA**

N64; SEGA DC - informacja telefoniczna

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Shinobi

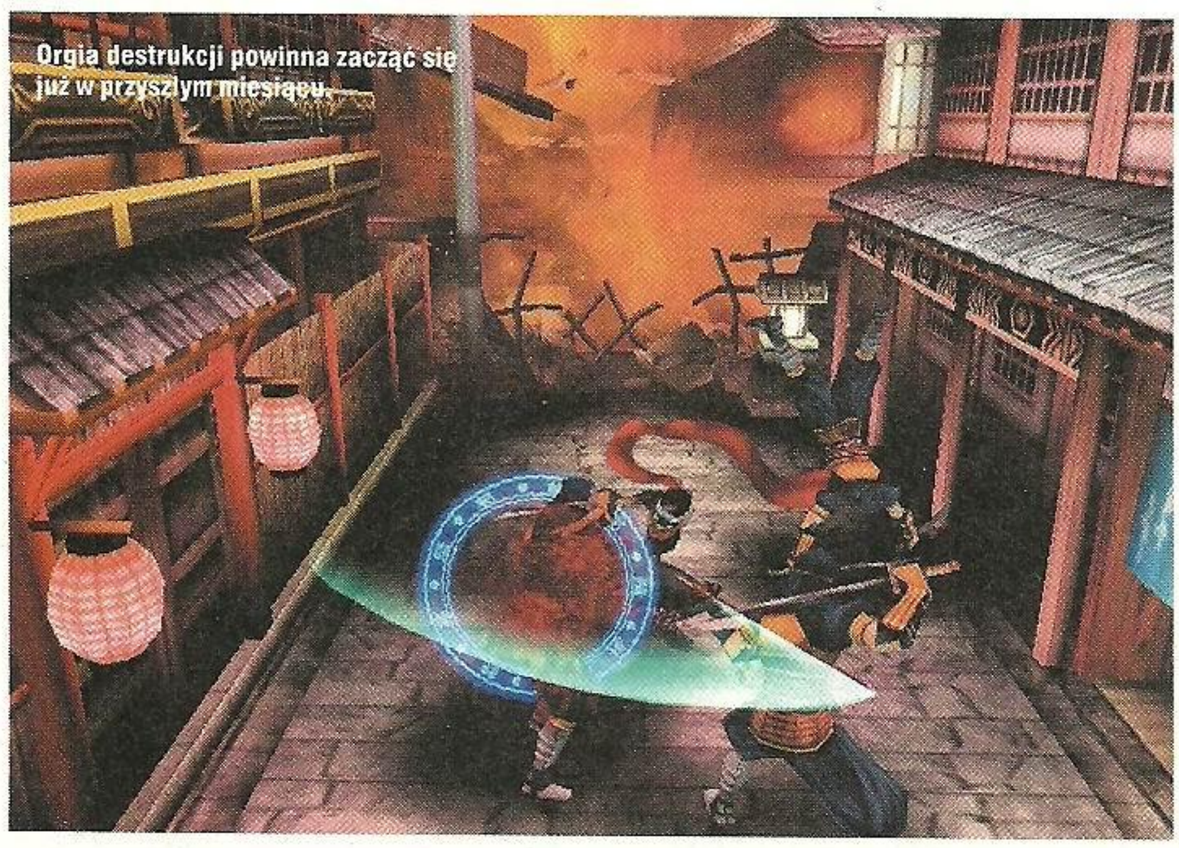
PS2 Ninja rocks!

Już niedługo posiadacze PS2 dostaną w swoje łapy następcę sławnego Shinobi. Możecie mi zaufać, że przypisywany nowej produkcji Segi tytuł „Devil May Cry Killera" jest zupełnie uzasadniony. Ta gra zapowiada się świetnie! Jak wygląda? Wszystko dzieje się w pełnym 3D. Płynna animacja nie opuszcza nas ani na chwilę a to, co się dzieje na ekranie - czysta akcja w najlepszym wydaniu. Bohaterem gry jest Hotsume – wojownik z mitycznego klanu, który opanował tajniki kultur i walk wschodu. Przez cały czas nosi krwistoczerwoną pelerynę, która wyglądem przypomina nieco tę Spawna. Płaszcz ma chyba z dziesięć metrów długości i patrzenie, jak powiewa za biegnącą postacią daje sporo satysfakcji. Wygląda to zupełnie jak wstążka w rękach gimnastyczki. Wschodni rodowód Hotsume jest wyraźnie widoczny w jego umiejętnościach. Jak przystało na wojownika ninja, potrafi zniknąć, pozostawiając po sobie jedynie zarys swojej osoby. Szkoda, że nie sypią się

Mimo wycieczek do wypożyczalni nie możemy zlokalizować filmów o Ninjach z Sho Kosugim. Jesli ktoś z Was je posiada - prosimy o kontakt!

płatki róży. Swoją szybkość Hotsume potrafi wykorzystać także w inny sposób – wykonując mega combosy, w których odbija się od jednego przeciwnika do następnego w niesamowitym tempie. Wygląda to tak, jakby dopadał do swego celu na pół sekundy, wykonywał cięcie i już leciał dalej, pozostawiając za sobą półprzeźroczysty ślad. A za nim jeszcze ten płaszcz... Bardziej widowiskowo chyba już się nie da. Oczywiście trzeba

lubić taki mangowy styl, ale wydaje się, że ma on zdecydowanie więcej zwolenników niż przeciwników. Z innych dodatkowych ruchów warto wspomnieć o bieganiu po ścianach, dzięki któremu można będzie się dostać do ukrytych miejsc i w każdej chwili uciec z okrążenia. Między momentami jatki znajdą się oczywiście przerywniki typowo zręcznościowo - platformówkowe. Stosunek zabijania do eksploracji jest mniej więcej ten sam, co we wspomnianym DMC. Z innych podobieństw powiem jeszcze, że Shinobi oprócz swojego miecza dostanie też kilka różnych giwer i innych dodatków - utrzymanych oczywiście w japońskim klimacie jak na przykład shurikeny, czy bomby. Miejmy nadzieję, że Shinobi nie zostanie wydany w pośpiechu, bo ma prawdziwy potencjał i dobrze poprowadzony, z pewnością stanie się hitem.



Orgia destrukcji powinna zacząć się już w przyszłym miesiącu.

Gio Gio's Bizarre Adventure

PS2 Capcom Powerhouse nie ustaje w działaniu

Bizarre po angielsku znaczy „dziwaczny". I właśnie takie jest Gio Gio's. Gra, która wcześniej występowała pod tytułem Jo Jo (pierwsza część ukazała się na kilku konsolach) a teraz lekko zmieniła swoją nazwę, to w rzeczywistości maksymalnie udziwniona uliczna bijatyka. Autorzy fabuły, graficy, koderzy – słowem wszyscy, którzy maczali palce w produkcji, popuścili wodze fantazji i wykreowali wspólnie wykręcony świat gry. Zachowania bohaterów, ich wygląd, ich ruchy, otoczenie i cała gra są zupełnie inne niż to, z czym spotykaliśmy się do tej pory.

Co powiecie na taką scenkę? Do jakiejś osoby (trudno określić płeć słuchając azjatyckich pisków) z japońskim fryzem na głowie podchodzi kobieta, wystawia język i najwyraźniej zaczyna ją lizać po twarzy – przynajmniej tak to wygląda na zdjęciach, które reklamują grę Capcomu. O co chodzi? Nieważne - o to chodzi! Pomiędzy tymi cudami stajemy do walki z różnymi przeciwnościami. W walce pomaga nam przyzywane „alter ego", które staje przed bohaterem. Wygląda inaczej niż on sam i posiada wachlarz nowych ruchów. Przeciwnicy mają być oczywiście

wymagający, a walka widowiskowa. Co do tego drugiego, faktycznie gra wygląda nieźle. Grafika wykonana jest przy zastosowaniu technologii cel shading, znanej choćby z Jet Set Radio, czy zapowiadanego w tym numerze XIII. Wszystko jest kolorowe, żywe, a co najważniejsze - świetnie wygląda w ruchu. Lokacje, w których przyjdzie się nam bić, zaprojektowane są ciekawie, a twórcy zapowiadają duży stopień ingerencji w zmianę wyglądu otoczenia. Zapowiada się niezłe pranie mózgu. Tylko, czy aby nie przesadzili?

Newsflash

■ Na konferencji prasowej potwierdzona została współpraca Square z Nintendo. Na GameCube zapowiedziany został FF Chronicle, zaś GBA otrzyma FF Tactics i Chocobo Land. Oto pełna lista wydawnicza Square wraz ze wszystkimi znanymi datami:

FF I i II (PSX) – październik 31, 2002
FF XI (PS2)- pierwszy kwartał 2003
Unlimited Saga (PS2) – grudzień 19, 2002
Kingdom Hearts Final Mix (PS2) – grudzień 26, 2002
FF X2 (PS2) – marzec 2003
Chocobo Land (GBA) – grudzień 13, 2002
FF Tactics Adv. (GBA) – kwiecień 14, 2003
FF Chronicle (GameCube) – termin nieznany, 2003/2004.

■ W związku z nadchodzącą japońską premierą nowego Panzer Dragoona, Sega postanowiła wydać razem z Microsoftem specjalną wersję Xboxa. W zestawie za niecałe 300 dolarów znajdziemy grę, mały prezent i białą konsolę z logiem Orta. Trzeba przyznać, że biały Xbox wygląda jakoś dziwnie. Zainteresowani muszą się spieszyć, ponieważ limitowana kolekcja liczy tylko 999 egzemplarzy. Zamówienia przyjmowane są tylko przez sieć, na oficjalnej japońskiej stronie Xboxa. Ci, którzy się skuszą, otrzymają swoje zestawy 19 grudnia. Przyjemny prezent na gwiazdkę.

■ Skoro było już o białym Xboxie, co powiecie na platynowego GameCube? Nintendo do oferty kolorów GC dodało ostatnio nowy srebrny odcień noszący nazwę Platinum, w którym konsola wygląda tak, jakby zrobiona była z porysowanego metalu. Aby zaprezentować nowy wzór Nintendo, zorganizowało małą imprezę, na którą zaprosiło kilka gwiazd – m.in. Krysię Aguilerę, która powiedziała, że nowy Cube jest „odlotowy i teraz musi go sobie kupić pomimo tego, że jednego już ma, ale w starym odcieniu". I'm speechless...

■ Xbox atakuje małych Azjatów. 22 listopada Xbox trafi do Hong Kongu i Singapuru, a 29 na Tajwan. Różnice w cenach są niewielkie i sięgają 12 dolarów – wahają się od 205 do 217 zielonych papierków. Czyżby tylko Polska została jeszcze bez konsoli Gatesa?

■ Nowy Tomb Raider nie ukaże się na czas. Eidos zapowiedziało przesunięcie terminu wydania na kwiecień 2003. Powodem obsuwy jest podobno chęć dopracowania wszystkich szczegółów. Wiadomo - każdy chce wydawać jak najlepsze gry, ale ile można zapowiadać i odsuwać? Panowie Eidosowcy, do roboty.

■ Jak głoszą japońskie serwisy, Sega planuje wydać kontynuacje swoich największych wyścigowych hitów – Sega Rally i Dayton USA. Gry trafią na pewno na PS2, później plaowane są wersje na Xboxa. Na razie nie wiadomo nic oprócz tego, że będzie możliwość zabawy w sieci. Plotki mówią, że będzie można grać także z posiadaczami innych konsol! Czyli - konsole wszystkich krajów, łączcie się!

Poczuj się jak w bolidzie!!!

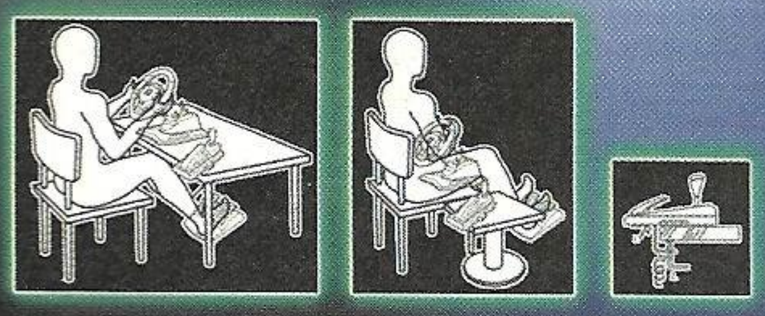
COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB

Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami

Tego nie ma konkurencja!!!



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

TECHNOLOGY INNOVATION

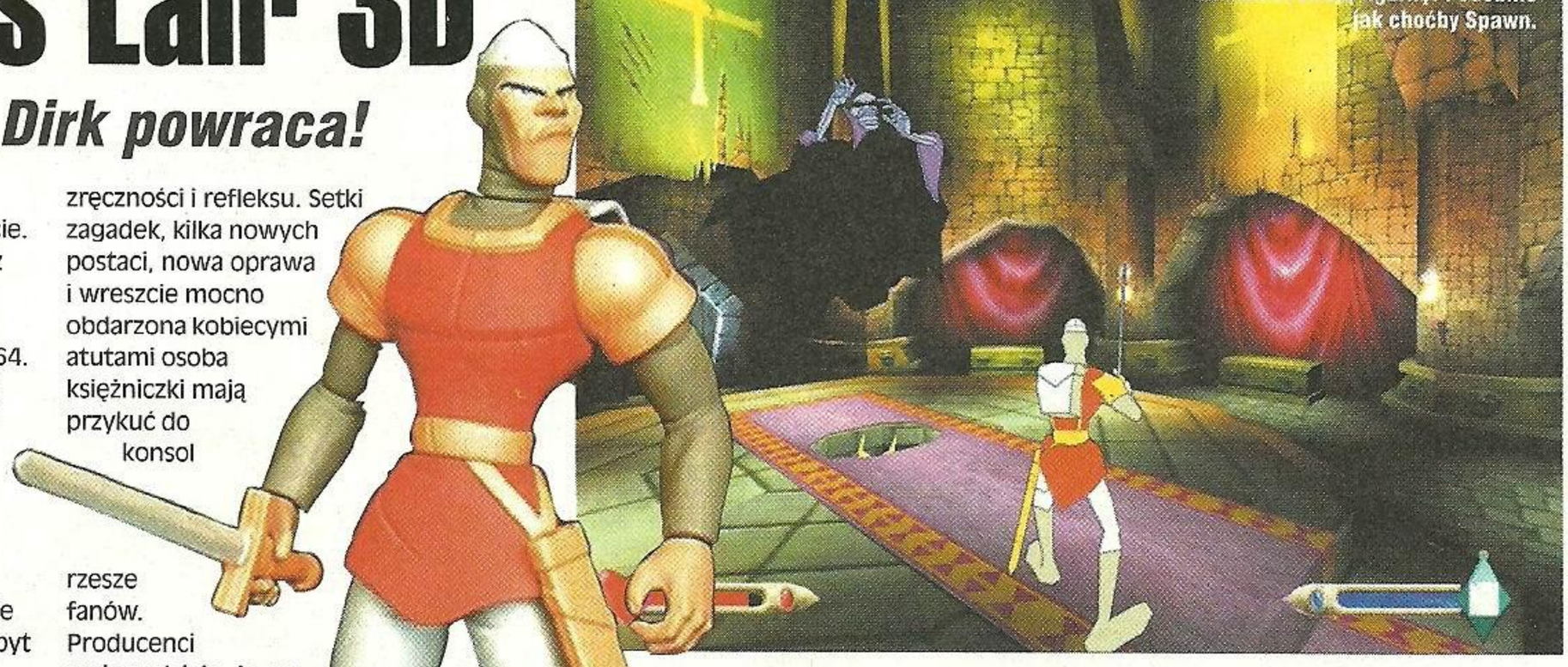
multimedia MANTA

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

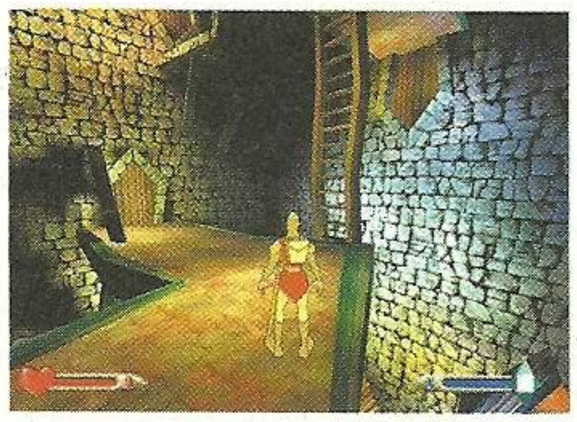
2002 Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Legal notice.

Dragon's Lair 3D

PS2, Xbox, GCN Dirk powraca!



Dragon's Lair jest jednym z najgłośniejszych tytułów na świecie. W tę grę zagrało ponad 300 mln ludzi z całego globu, wydana została na kilku systemach i jak na swoje czasy zrobiła furorę dziesięć razy większą niż Mario 64. Dragon's Lair to najprawdziwszy klasyk wśród gier. Jego sukces porównywany jest z tym, który odniósł Pac Man. Dziś, po prawie dwudziestu latach od premiery postanowiono wydać jej nową wersję, która zgodnie z duchem czasu wyskoczy z dwuwymiarowej animacji w grafikę 3D. Gracze ponownie wcielą się w postać dzielnego, ale niezbyt zaradnego rycerza Dirka i wejdą do mrocznego zamczyska, aby uratować piękną księżniczkę Daphne. Przed odważnym wybawcą stanie ponad 200 nowych pomieszczeń do przejścia, z których każde wymaga od gracza nie lada zręczności i refleksu. Setki zagadek, kilka nowych postaci, nowa oprawa i wreszcie mocno obdarzona kobiecymi atutami osoba księżniczki mają przykuć do konsol rzesze fanów. Producenci mają nadzieję, że grą zainteresują się zarówno ci, którzy 20 lat temu grali w nią na automatach, jak i nowi, młodzi gracze, którzy równie mocno pokochają przygody rycerza.

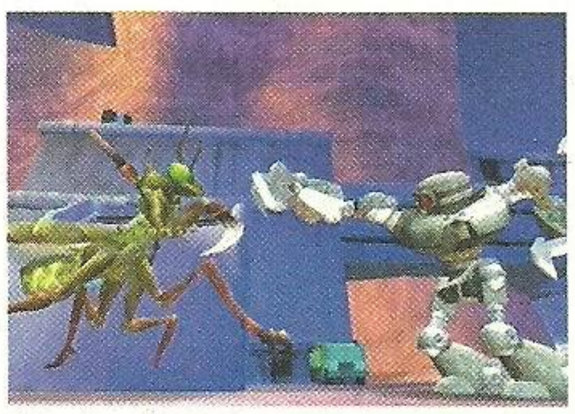


Nad pracami nad nową wersją czuwają ludzie odpowiedzialni za sukces oryginału. To właśnie ich pomysłowość i nowatorstwo sprawiło, że DL stał się obiektem kultu. Wśród zespołu znaleźli się: Rick Dyer (jeden z producentów starego Dragona), Don Bluth i Gary Goldman. Dwaj ostatni to zawodowi animatorzy, którzy pracowali w Walt Disney Studios i rysowali do takich filmów jak Anastasia czy Titan AE. Muzyką zajął się Christopher Stone, który napisał score do kilku bardzo znanych i uznanych filmów. Dragon's Lair 3D ukaże się za jakiś czas na wszystkich konsolach i według autorów z pewnością powtórzy sukces swojego poprzednika. Czy na pewno? Już nie raz tak było, że próby odgrzania jakiegoś hitu kończyły się sromotną porażką i jedynie psuły opinię o tytule. Niestety ciężko jest powtórzyć tak wielki sukces – trzeba zrobić nie tylko grę dobrą, ale też taką, która akurat zatka dziurę w rynku i zaprezentuje to, czego właśnie wszyscy chcą, tylko o tym nie wiedzą... Miejmy nadzieję, że nie skończy się na gadaniu i kolorowych reklamach. Okaże się w praniu.

War of Monsters

PS2 Godzilla versus Megallon? A czemu nie...

Graliście kiedyś w Power Stone? A znacie teledysk Beastie Boys do kawałka Intergalactic? I potraficie to sobie połączyć? Jeżeli tak, to już macie obraz tego, jak mniej więcej wygląda War of Monsters. Jeżeli nie, to przeczytajcie całą zapowiedź. WoM to najkrócej mówiąc uproszczona bijatyka 3D, której akcja dzieje się na rozbudowanych arenach. W tej prostocie właśnie tkwi klucz do sukcesu gry. No, ale trzeba przyznać, że nie jest to taka zupełnie zwykła nawalanka. Niecodziennie zdarza się możliwość wcielenia w stumetrowego potwora i stanięcia do walki z innym wielkim brzydalem na ulicach nowoczesnego miasta! A to właśnie oferuje War of Monsters. Zabawa wygląda tak: w mieście, pomiędzy budynkami, na ulicach, po których jeżdżą samochody, staje przed sobą kilku gigantów. Rozpoczyna się jatka. Jeden z monstrów obrywa i leci rzucony w stronę wieżowców. Jego cielsko efektownie burzy ściany wielkiego domu. Powalony po chwili wstaje i bierze w łapę kawał gruzu. Zamach i... sruuu! Pięć pięter budynku leci wystrzelone w stronę oponenta. Tamten po uniku, podczas wykonywania którego zgniótł mały sklep, podnosi jadący samochód i nie pozostaje dłużny rywalowi... Ta relacja mogłaby się tak ciągnąć jeszcze długo – ale wystarczy, bo chodzi o to żeby złapać obraz. WoM to połączenie Godzilli i Power Puff Girls z ostrą nawalanką, w której każda część areny jest do zniszczenia i każda może posłużyć za broń – niektóre dopiero po zniszczeniu, jak na przykład oderwana antena nadawcza. Grafika jest kolorowa, trochę komiksowa, a przede wszystkim szybka – a to najważniejsze. Intuicyjne sterowanie zapewnia dobrą zabawę od pierwszych chwil przed konsolą. Kilka aren i parę postaci (m.in. wielka małpa, kamienny potwór i kosmiczny rycerz – zupełnie jak te stare zabawki z lat '60) zapewniają, że pozycja nie znudzi się za szybko. Trochę szkoda, że PS2 zasadniczo nie obsługuje czterech graczy – WoM nadałby się nieźle na party game. Jedno, co można zarzucić wszystkim grom tego gatunku to, że zwykły się szybko nudzić – niestety, prostota jest na początku miła, ale z czasem gracz przekonuje się, że niewiele nowego czeka dalej. Może War of Monsters przełamie ten trend?



SEX, VIOLENCE & EXTREME NUDITY

Interactive Software Federation of Europe, w skrócie ISFE, ogłosiło nowy system oznaczania dostępności gier w różnych kategoriach wiekowych. System nie jest obowiązkowy, więc każde państwo będzie musiało samo zadecydować, czy prawnie obligatoryjne będzie nalepianie na pudełko nowych oznaczeń. Nowatorstwo rozwiązania polega na dodaniu obok do przedziału wiekowego dodatkowego znaczka symbolizującego zagrożenia, jakie czyhają na niewinny dziecięcy umysł w danej grze. Symboli jest sześć i przedstawiają zawarte w grze: przemoc, seks, narkotyki, alkohol, wulgarny język i wszelką dyskryminację (GTA: VC ma to wszystko, hehe).
Przedziały wiekowe, jakie proponuje ISFE zawarte są między liczbami: 3, 7, 12, 16 i 18. Większość europejskich państw (oprócz Finlandii i Portugalii) zapowiedziała, że przystąpi do nowego systemu na wiosnę 2003. Dwa wymienione wyjątki opóźnią się o parę miesięcy, ale także wprowadzą nowe oznaczenia. Jedynie Niemcy zostaną przy swoich własnych symbolach, co bezpośrednio związane jest z prawem niemieckim. Na temat Polski jeszcze nic nie wiemy.

SKLEP

VIDEO GAME

GRY, KONSOLE, AKCESORIA: WYMIANA, SERWIS

26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

PlayStation.2

XBOX

Emulatory PSX na DREAMCAST: Dreamcast

NINTENDO GAMECUBE

Bezprzewodowy pad
WAVEBIRD
do GAMECUBE

PlayStation

GAME BOY ADVANCE™

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA KONSOL I GIER

HURT
DETAL

GRY
AKCESORIA
SERWIS
REGENERACJA PŁYT CD
WYMIANA GIER
RATY

NEOPLUS • NIESPODZIANKA • NA TAK STO

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ORAZ WIELE INNYCH...

Newsflash

■ Nie od dziś wiadomo, że GameCube można połączyć linkiem z GBA, ale dopiero od niedawna zaczynają pojawiać się pierwsze poważne pomysły jak wykorzystać to połączenie. Najciekawiej prezentuje się współpraca Metroid Prime (GC) z Metroid Fusion (GBA). Po przejściu Prime i połączeniu go z Fusion (konsole łączy się oczywiście specjalnym kabelkiem) odblokujemy pancerz z drugiego tytułu w pierwszym. Po przejściu obu gier w nagrodę dostaniemy starego NESowego Metroida, który wykorzystywać będzie kartę pamięci GC, a nie znany wcześniej system kodów. Takie odblokowywanie dodatków jest na pewno przyjemne, ale trzeba sobie zadać pytanie, czy nie jest to tani chwyt na wyłudzanie kasy od graczy: „kup naszą grę dwa razy na dwie konsole, a dostaniesz świetny pancerz, który obejrzysz przez 10 minut i zapomnisz, że go miałeś".

■ Zarząd Instytutu Sztuki w Kalifornii, w San Francisco, ogłosił ostatnio utworzenie nowego kierunku na swojej uczelni. Nowa katedra nosi nazwę „Visual and Game Programming" i ma kształcić ludzi, którzy profesjonalnie zajmować się będą produkcją gier. Studenci będą się uczyć zarówno projektowania 2D, grafiki i animacji 3D, jak i pisania w różnych językach na przykład w C++. Powstanie nowego kierunku na uczelni jest świadectwem tego, że na zachodzie gry zaczynają być dostrzegane z nowych perspektyw i zaczynają tworzyć oddzielną gałąź w sztuce i nauce.

■ Słyszeliście o tym, że J-Lo ubezpieczyła swoją pupę? A teraz coś lepszego – Alex Nitkin, prawdziwy hardcore'owy gracz z Anglii postanowił ubezpieczyć swoje palce na pół miliona dolarów! Nie da się ukryć, że z połamanymi łapami nie pogra na żadnym turnieju, a te właśnie są jego najważniejszym źródłem dochodu.

■ Sony zapowiedziało dodatek do Getaway. Więcej – zapowiedziało i dodatek i sequel! Tej gry jeszcze nawet nie ma i odsuwa się ją od roku, a już zapowiadane są rozszerzenia i następne części. Dziwna polityka. Trochę danych: dodatek ma liczyć 12 misji i będzie opowiadał o Marku Hammondzie – jednej z dwóch grywalnych postaci z oryginalnego Getaway. Kiedy się pokaże? – nie wiadomo. O sequelu mówi się, że przyjdzie nam poczekać jeszcze dwa lata.

■ Starcraft Ghost zbliża się coraz większymi krokami. Na oficjalnej stronie poświęconej grze Blizzard zamieścił pierwszy trailer. Zbyt dużo na nim nie widać, ale wrażenia są i tak dobre. Czekamy na „Ducha" coraz bardziej zniecierpliwieni. Adres: **www.blizzard.com/ghost/**

■ Wspaniała wiadomość dla posiadaczy PSone. Pojawiły się informację, że świetne ICO, znane już dobrze posiadaczom PS2 zostanie wydane na małą, szarą konsolkę w okolicach grudnia. Plotkę oficjalnie potwierdził niemiecki oddział Sony. Podobno pierwotnie ICO było tytułem produkowanym właśnie na PSX, ale z czasem grę postanowiono przenieść na PS2. Czy to prawda? Mamy taką nadzieję!

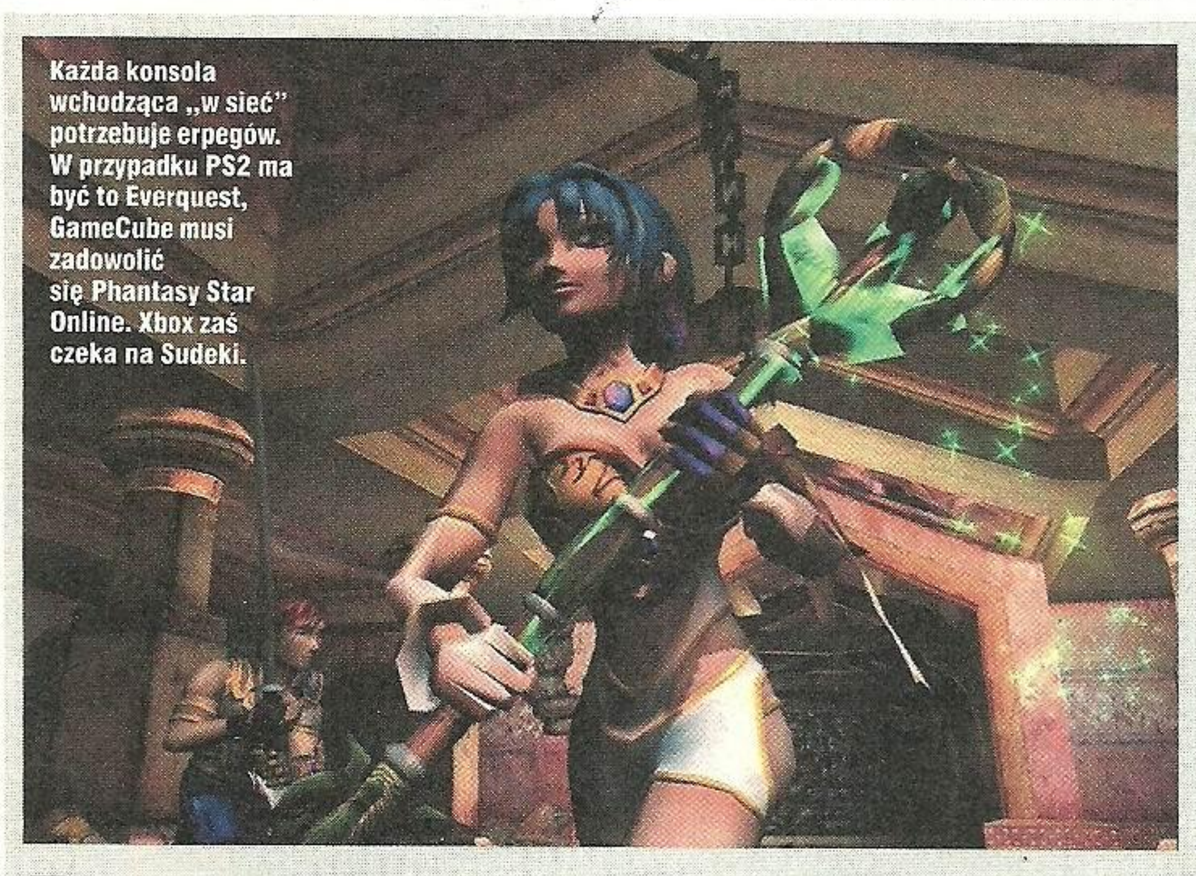
XIII

PS2, Xbox, GCN
Co powstanie, gdy przerobimy komiks na grę?

Bardzo ładnie to wygląda na screenach. Ciekawe, jak będzie przedstawiać się w akcji.

Możliwości jest sporo. Ale tym razem strzelanina fpp oparta na serii komiksów pod tym samym tytułem. Nie da się ukryć, że nie jest to specjalnie popularna kolekcja, co nie oznacza też, że nie jest warta zainteresowania. W sumie wydanych zostało 15 części, ale autorów na razie zainteresowała tylko pierwsza piątka. Niewykluczone jednak, że następne dziesięć tomów posłuży za podstawę do sequela. Ale na razie skupmy się na pierwszej części. XIII (tak samo jak komiks) rozpoczyna się na plaży. Widzimy, jak mężczyzna budzi się na piasku i uświadamia sobie, że stracił pamięć. Nie wie kim jest, jak się nazywa ani co tu robi. W tej sytuacji kontrolę przejmuje gracz. Szybko okazuje się, że sprawa jest cięższej wagi i nasz bohater zostaje zamieszany w większą aferę. Jedynym rozwiązaniem jest wziąć sprawy w swoje ręce. Jak to wszystko wygląda? Jak na komiks przystało. Grafika wykonana jest w technologii cel shading – cieniowania dającego złudne wrażenie dwuwymiarowości obrazu. Następna komiksowa cecha: kolorowe dymki z napisami rodem z komiksów z lat 80. Po postrzeleniu strażnika nad jego głową pojawia się napis „Noooo" albo „Argh!", który znika, gdy ten pada na ziemię. Po strzale z bazooki na wybuchu pojawia się

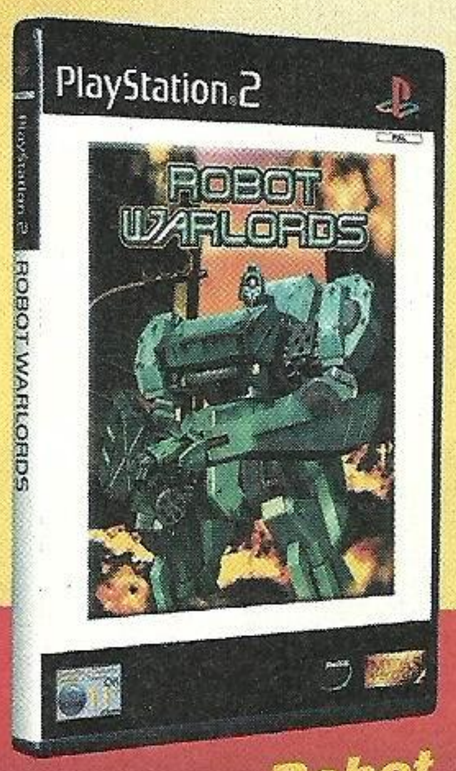
wielki napis „Poow!". Z kolei, gdy usłyszymy pukanie do drzwi, na ekran wskoczy nam „tap tap tap". Może wydawać się to w pierwszej chwili trochę dziwne, ale gdy zobaczy się to na żywo, od razu zmienia się podejście. Napisy nie rażą ani nie zasłaniają, są za to efekciarskie. Jeżeli chodzi o grafikę w ogóle, to XIII wygląda bardzo dobrze. Gra działa na podrasowanym silniku Unreala. Jak przystało na fpp, dostaniemy spory zapas broni – począwszy od pistoletów, przez kusze, na ciężkich karabinach skończywszy. Ale nie zawsze trzeba będzie korzystać z tego arsenału. Dużą część gry ma zajmować skradanie się i ciche likwidowanie zagrożenia. Podobno nawet strzelanie i skradanie mają wystąpić w równych proporcjach. I jeszcze jedno – nie ma dobrego fpp bez ciekawych plansz. A te prezentują się znakomicie. Doki, biura, kanały, ulice – dopracowane i rozległe.


Każda konsola wchodząca „w sieć" potrzebuje erpegów. W przypadku PS2 ma być to Everquest, GameCube musi zadowolić się Phantasy Star Online. Xbox zaś czeka na Sudeki.

Sudeki

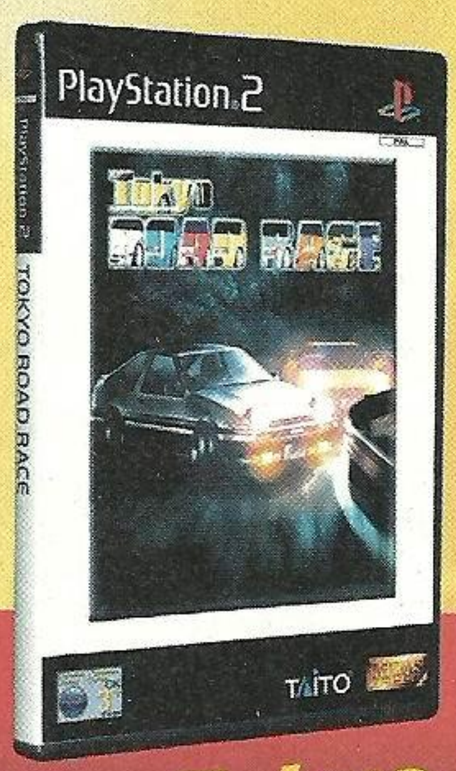
Xbox Sieciowe RPG.

Przeglądając materiały prasowe, które wypuszcza producent Sudeki trudno jest nie skojarzyć tej gry z Phantasy Star Online. Podobny pomysł, cztery typy bohaterów, grafika w tym samym stylu. Ktoś może pomyśleć, że Sudeki jest absolutną zrzynką z PSO, ale jakoś tak od razu kojarzy się z tamtą pozycją. Nie tylko nam. No, ale skupmy się na pozycji nadchodzącej na Xboxa. Sudeki to rpg nastawione głównie na grę w multiplayerze czteroosobowym (chociaż nie jest to konieczne – można przechodzić ją samemu). Na początku wybieramy własną postać spośród czterech bohaterów, którzy reprezentują różne typy – jest czarodziejka, łowca, rycerz i strzelec. Wiadomo, który bohater jaką bronią będzie się posługiwał i nietrudno się domyślić, że magia nie będzie silną stroną rycerza, a czarodziejce będzie trudno samej na niskich poziomach. Każda postać jest pełna statystyk, które będą się rozwijać podczas gry wedle naszych upodobań. Nihil novi. No chyba, że w finalnej wersji zostanie to przedstawione w jakiś zupełnie nowatorski sposób, na co się nie zanosi. Co więc staje w obronie Sudeki? Zespołowy charakter gry. W PSO często było tak, że czwórka wchodziła do sali, dzieliła się przeciwnikami i praca grupowa na tym się kończyła. Tu ma być inaczej – postacie mają się wspierać i uzupełniać nawzajem. Dzięki połączeniu mocy całej czwórki, grupa dzielnych bohaterów będzie mogła odpalić coś w rodzaju specjala wyniszczającego wszelkie zagrożenie. Akcja ma być szybsza i efektowniejsza niż w innych grach tego typu. Mają być zwolnienia czasu a la Max Payne, różne ciekawe efekty czarów i ostra jatka dzięki bardziej zręcznościowemu stylowi gry. Ma być bardziej... hardcore'owo. Sudeki na zdjęciach, filmach i w akcji wygląda na prawdę nieźle. Mimo to jakoś nie możemy zrozumieć pochwał, jakie spadają na tę pozycję za granicą i na oficjalnych stronach. Choć w sumie wiadomo, że producent zachwyci się swoim dzieckiem, ale jakie to będzie obiektywnie? Krótko mówiąc: w kwestii pomysłu - nic nowego, oprawa – prawdopodobnie jeszcze się zmieni, zanim Sudeki wyjdzie na świat. Z opiniami poczekamy, aż ujrzymy Sudeki w akcji.



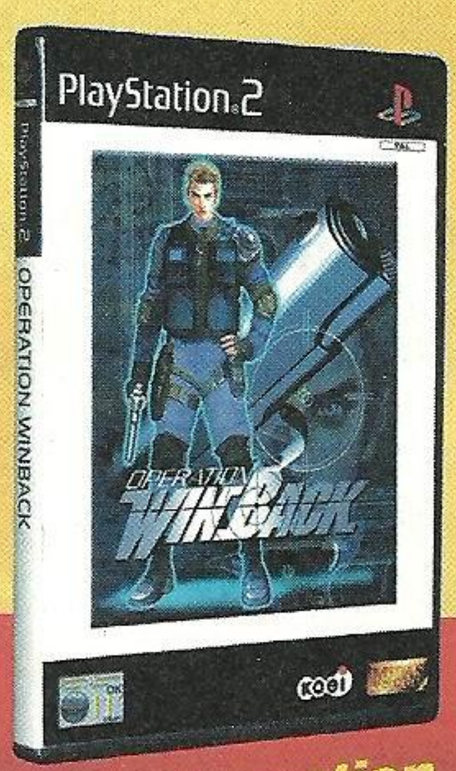
Robot Warlords

Strategia - 2002 rok w Tokio. Tajna grupa wielkich robotów zostaje wysłana na misję. Wciel się w pilota jednego z mechów i odeprzyj atak rebeliantów.



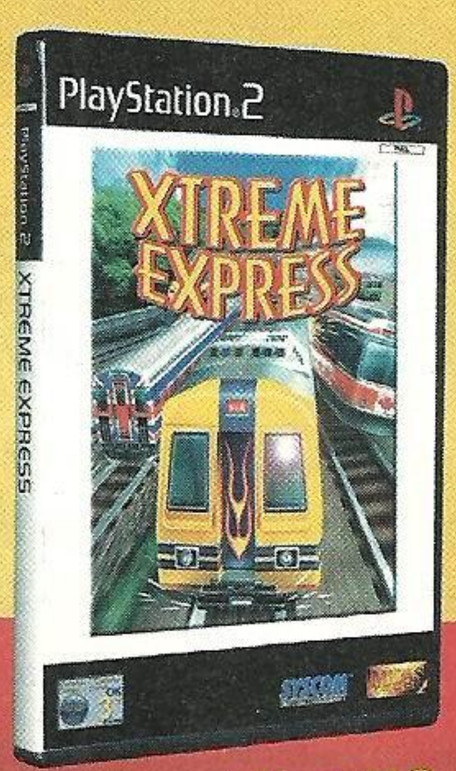
Tokyo Road Race

Dynamiczna pogoń samochodowa ulicami Tokio. Tu przyda się znajomość planu ulic miasta. Zasiądź za kierownicą ulubionego, sportowego auta!



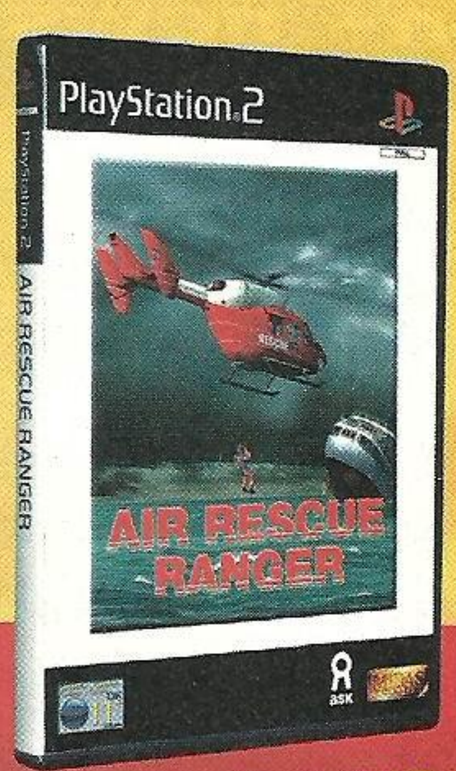
Operation WinBack

Powstrzymaj terrorystów i uchroń świat przed zagładą. Możesz wcielić się w jedną z 28 postaci i rozegrać Death Match na 4 osoby.



Xtreme Express

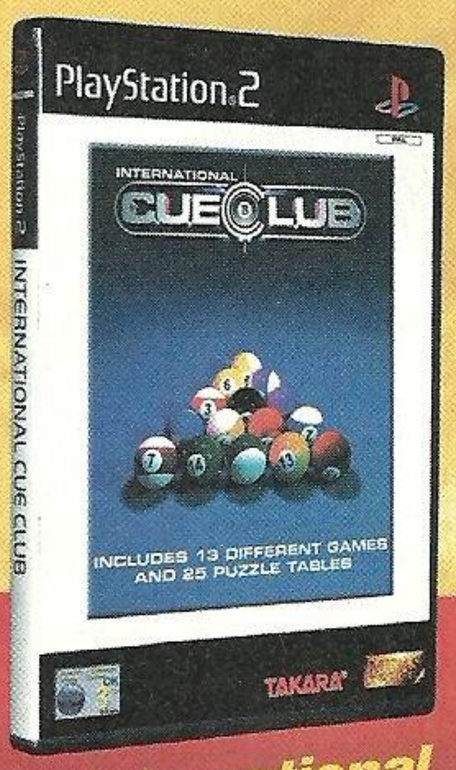
Ścigałeś się już wszystkim. Czy napewno? Tego jeszcze nie było. Stań do wyścigu jako maszynista wielkiego expresu. Szerokich torów!



Air Rescue Ranger

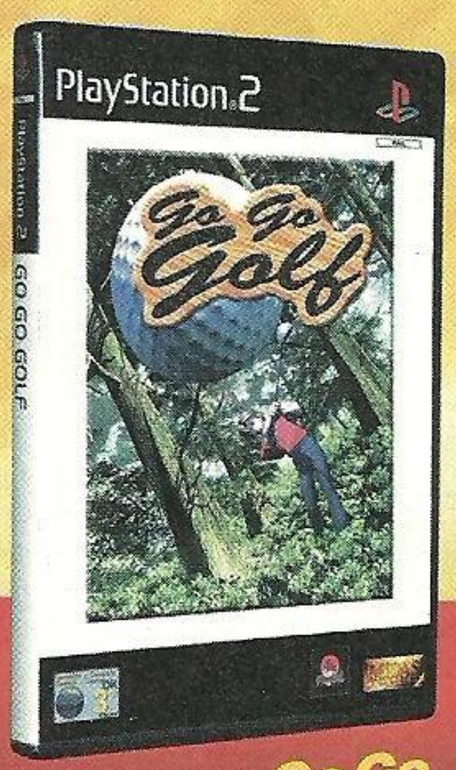
Medicopter wkracza do akcji. Ratownictwo lotnicze w czystej postaci. Tym razem to nie zabijanie, ale ratowanie życia dostarczy Ci emocji.

Cena na półce Mówi sama za siebie! 99 zł



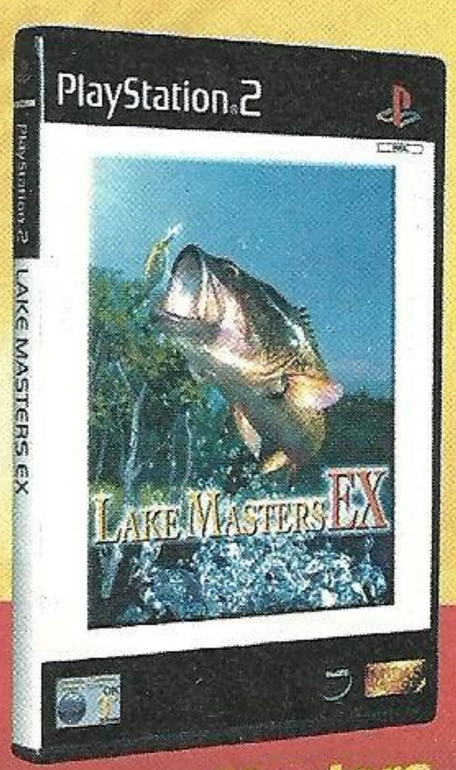
International Cue Club

Bilard, ale nie taki jak myślisz. Tym razem tworzysz własne, oryginalne stoły. I spróbuj teraz przewidzieć jak odbiją się bile na planie gwiazdy.



Go Go Golf

I znowu nie wylądowała na „greenie". Może trzeba zmienić kij? Nowy golf. Tym razem przyjemności ze świeżego powietrza i zielonej murawy doświadczą miłośnicy Mangi.



Lake Masters EX

Siedzisz w ciepłym fotelu i wędkujesz. I do tego nie trzeba wstawać o 4 nad ranem. A na dodatek, masz możliwość rozbudowania własnego jeziora i sprzętu.

Penny Racers

Ekstremalne wyścigi małych samochodów na niewyobrażalnie dziwnych torach. A może by tak na dachu zamontować skrzydła i wyprzedzić innych górą, albo śrubę i po wodzie?

Dynasty Warriors 2

Historyczny daleki wschód odkrywa przed Tobą swe tajemnice. Poznaj działanie wszystkich starożytnych broni i stylów walki.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

PS2, Xbox Przygody ciąg dalszy

Seria Broken Sword znana jest już graczom z całego świata od paru dobrych lat. W sumie obie poprzednie części sprzedały się w nakładzie kilku milionów egzemplarzy, co świadczy o całkiem nienajgorszym zainteresowaniu tym tytułem. „Złamany Miecz" zaczynał na PC, ale najnowsza odsłona zatytułowana „Sleeping Dragon" zmierza i na PC, i na wszystkie konsole.
Pierwsze dwie historie ukazane były w konwencji typowych dwuwymiarowych przygodówek, w których gracz, przesuwając łapką po ekranie, klikał na wszystkie rzeczy, z którymi dało się coś zrobić. Nie obyło się bez licznych rozmów, w których wybierało się następne zdania, ani bez nagłych zwrotów akcji. Elementy zręcznościowe nie były może zbyt skomplikowane, ale ceniono ją za co innego. Za klimat. Ten był zawsze porządnie wypracowany dzięki świetnie narysowanym tłom, dopasowanej muzyce i przede wszystkim niecodziennemu scenariuszowi. W tej grze panowała atmosfera dobrego kryminału – ciągłej niepewności i kolejnych domysłów. Ale z drugiej strony trzeba przyznać, że ten gatunek skierowany był raczej do koneserów niż szerokich mas graczy – gra była zbyt trudna, zagadki nie zawsze logiczne, a rozwiązanie nie raz wymagało dłuższego pogrania. Którko mówiąc – dla wielu była zbyt nudna i statyczna.

Teraz nadeszła kolej na część trzecią. Tę przeniesiono w pełne 3D, ale zadbano o to, by zachować odrobinę komiksowo-rysunkowego klimatu. Nie ma tu, co prawda, cel shadingu, ale dobór tekstur i kolorów podkreśla ten charakter. W grze pokierujemy losami dzielnej dwójki – Chrisa i Nicole. Zapowiadane jest dodanie części bardziej zręcznościowych i lekkie przyspieszenie akcji. Gracze konsolowi rzadko są tak cierpliwi jak pecetowcy. Można wątpić, czy ktoś siedziałby przy PS2 cały dzień i kombinował nad sposobem ucieczki przed afrykańską świnią tak, żeby ta coś otworzyła (lol - mac). Dlatego zmiany są na plus. Na shotach, które ujawnia

W serii Broken Sword, podobnie jak we wszystkich grach firmowanych przez Revolution autorzy kładli ogromny nacisk na scenariusz. Tym razem także nie spodziewamy się nieczego miernego.

producent – firma Revolution, widać, że produkcja idzie pełną parą. Zostało jeszcze trochę czasu na zmiany, ale w obliczu terminu wydania, który zapowiadany jest za kilka miesięcy, nie ma go zbyt dużo. Oficjalny trailer nie prezentuje niczego ścinającego z nóg, ale jeżeli zachowany zostanie klimat poprzednich części, a całość zostanie lekko przyspieszona i zyska na

miodności, na pewno gra będzie warta uwagi. Dobrych przygodówek zawsze brakuje, więc lepiej, żeby teraz coś się udało. Trzymamy kciuki.

True Crime: the Streets of LA

PS2 Czyżby Dead To Rights killer?

Luxoflux, developer znany dobrze z produkcji Vigilante 8, postanowił zabrać się za nieco inny gatunek.
True Crime to połączenie strzelaniny i gry samochodowej z wątkiem policyjnym, w którym gracz wciela się w rolę twardego gliniarza z Azji o imieniu Kang. Akcja gry dzieje się w Mieście Aniołów, które pełne jest różnych przestępców – i małych, i tych większych. Naszym zadaniem, jako nieustraszonego policjanta jest zaprowadzić w LA spokój. Ze względu na obraz świata TC często porównywany jest do GTA3 – gra tak samo dzieje się w otwartym mieście, po którym jeżdżą samochody i przechadzają się ludzie. LA z TC jest na prawdę spore i minie trochę czasu, zanim zaczniecie się w nim orientować. Gdy dostajemy wezwanie, pakujemy się do wozu i jedziemy na miejsce. Tam czeka na nas misja – przypomina to nieco Headhuntera, z tym, że świat swoim rozbudowaniem bliższy jest GTA3. Podczas podróży w każdej chwili możemy wysiąść z samochodu i zarekwirować jakiś szybszy pojazd - dla dobra akcji oczywiście. Nie obędzie się też bez pościgów - w tych przydaje się mocna giwera wystawiona przez szybę i celny strzał w oponę, bądź głowę kierowcy... Jak kto woli. Efektowne pogonie przy 200 na godzinę przez zatłoczone miasto mają być jednym z ważniejszych atutów gry. No, ale nie chodzi w niej tylko o rozbijanie się po ulicach. Wątek przygodowo -

O jedno nie trzeba się martwić: Luxoflux zawsze robili gry doskonałe pod względem oprawy graficznej.

Pościgi samochodowe, pojedynki na dwie spluwy + balet... Graliśmy w True Crime na E3 i zapowiada się konkretna wyrzynka.

strzelankowy zakłada kilkanaście misji w przeróżnych lokacjach. Od sklepów, poprzez ciemne uliczki i magazyny aż po biura. Po zajechaniu z piskiem na miejsce wysiadamy z wozu i przejmujemy kontrolę nad akcją. Negocjacje nie wchodzą oczywiście w grę. Kang potrafi rozmawiać czterdziestoma ruchami, w skład których wchodzi masa efektownych kopnięć. Także kilkoma broniami – w tym przy użyciu dwóch pistoletów, z których każdy mierzy w inny cel (o ile zajdzie taka potrzeba). Bijatyka utrzymana jest w konwencji filmów z Hong Kongu – szybka, agresywna i cholernie widowiskowa. Do tego dochodzą skoki w różne strony, ala Chow yun Fat, z dwoma berettami i serią ołowiu w stronę przestępców. Warto jeszcze powiedzieć, że między misjami, podczas normalnego przemierzania miasta możemy aresztować złoczyńsów, których przyłapiemy na gorącym uczynku. Za to gra przydziela punkty, a te poprawiają nasze możliwości. Wyżywanie się na bezbronnych przechodniach nie pozostanie bezkarne i może skończyć się utratą odznaki.
Jeżeli chodzi o grafikę, to nie można jej niczego zarzucić. Postacie są całkiem ładne, miasto nienajgorsze, a wszelkie efekty świetlne - porządne. Nie jest to żaden przełom, ale nie każda gra musi nim być. Najważniejsze, że wygląda wystarczająco dobrze, by nic nie raziło. Potem nadrobi akcją. Podsumowując: TC zapowiada się całkiem ciekawie i miejmy nadzieję, że uda mu się przeskoczyć wielki cień, który rzuciło GTA. Przynajmniej jeśli chodzi o walki. A bycie policjantem w wielkim mieście zawsze jest interesujące.

Def Jam Vendetta

PS2 Method Man, Redman, Ludacris w mordobitce!

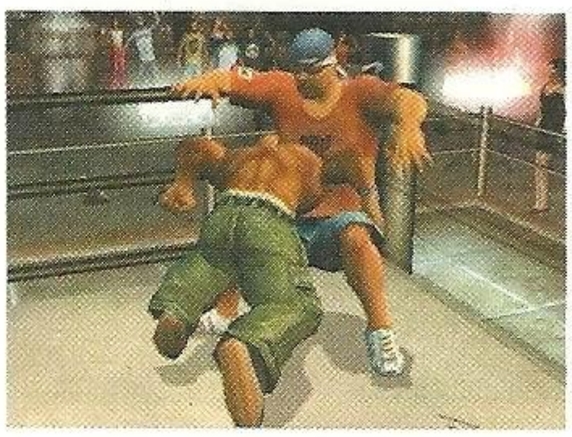
Vendetta to niesamowite połączenie pracy zupełnie różnych ludzi. Swój udział w tworzeniu tytułu ma EA Big (odpowiedzialna za NBA Streets), Aki, EA Canada oraz wytwórnia hip-hopowa Def Jam. W efekcie tej współpracy powstała mieszanka bijatyki z wrestlingiem wzbogacona udziałem ziomali znanych ze świata muzy, takich jak choćby Method Man, Redman czy Ludacris!

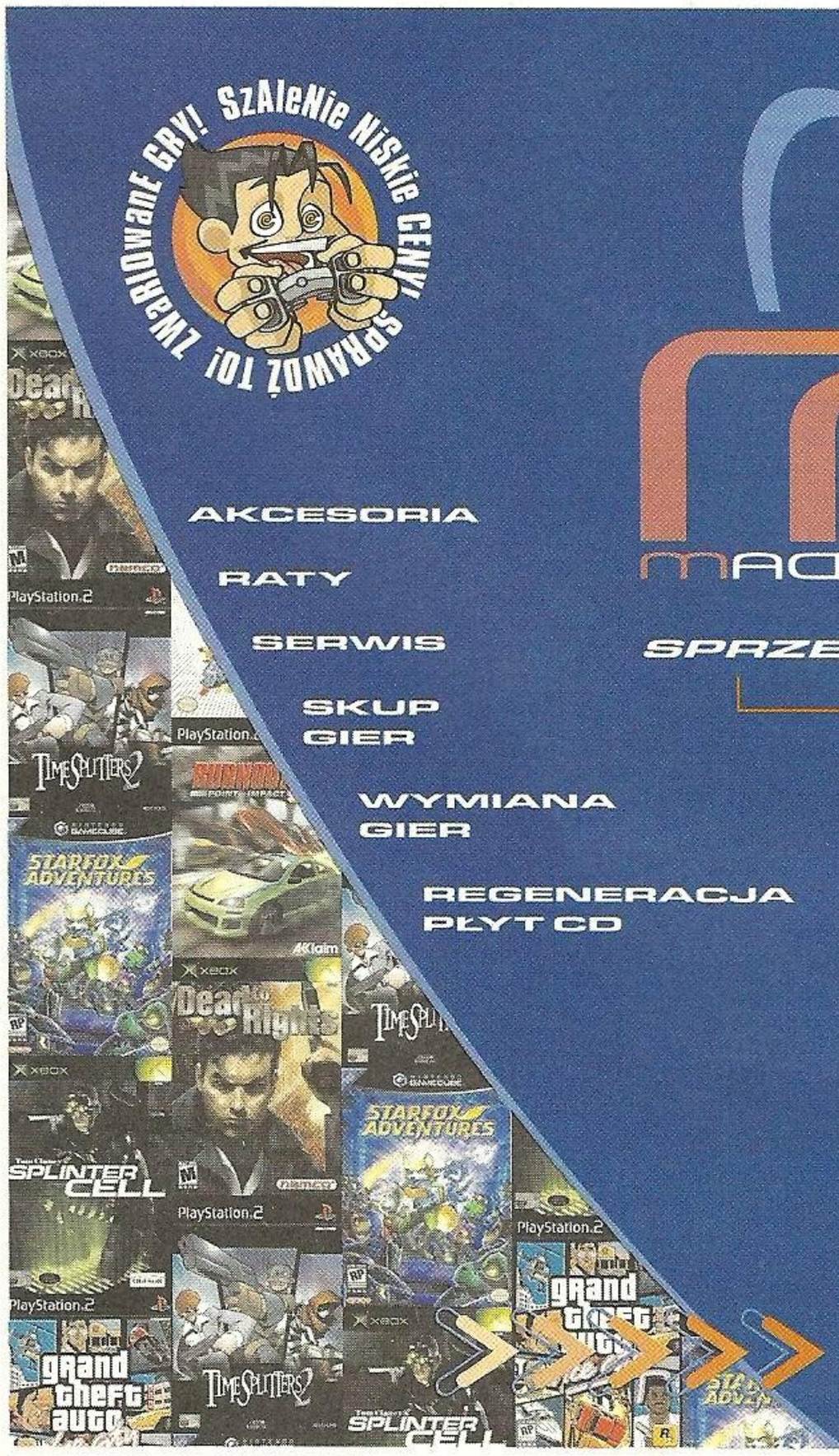
Walki w Vendetta toczą się na nielegalnym ringu kontrolowanym przez niejakiego D-Moba. Bohater, którym pokierujemy został wciągnięty na ring przez kumpla, który po kontuzji nie mógł kontynuować kariery. Tak się pechowo złożyło, że bohater popadł w konflikt z samym bossem, który na dodatek odebrał mu dziewczynę. Teraz sprawa staje się osobista i daleko wykracza poza przyjacielską pomoc. Czas rozprawić się z D-Mobem, uwolnić z kręgu podziemnych walk, odebrać dziewczynę i powrócić do normalnego życia.

Do walki staje ponad czterdziestu ziomów. Jednocześnie na ringu występować może nawet czwórka ochotników. Tutaj wszystkie chwyty są dozwolone. Mamy rzuty, trzymania, bloki, dźwignie oraz mniej wyrafinowane i skomplikowane okładanie się piąchami i łokciami oraz kopniaki. Co ciekawe - można wybrać styl walki. Jeżeli ktoś woli wrestling, może skupić się na chwytach. Jeżeli preferuje ostry atak - z pewnością przyda mu się wachlarz szybszych ciosów. Oczywiście najlepiej opanować obie metody walki, bo tylko wszechstronność przynosi pewne zwycięstwa.

Vendetta graficznie prezentuje się porządnie - szczególnie postacie raperów robią wrażenie. Nie oszukujmy się jednak, Soul Calibur 2 to nie jest. Jest „aż" ładnie, albo „tylko" ładnie. Za to szykuje się rewelacyjna ścieżka dźwiękowa prosto od słynnej hiphopowej wytwórni, z DJ-em miksującym w tle kawałki. Muza ma się dynamicznie zmieniać w zależności od temperatury akcji na ringu. Sztuczkę tę znamy z SSX'a i zasługuje na to, by ją powielać.

W Vendettę gra się dość prosto i w zasadzie już po chwili można się nauczyć podstawowych zagrań i kilku efektownych wykończeń. Do tego dochodzi jeszcze multiplayer, który niestety na razie ogranicza się do zwykłej walki jeden na jednego. Prawdopodobnie dojdzie jeszcze tag dla czterech graczy. DJUma ukazać się na początku 2003 roku. EA Big nie klei śmieci, więc zimą może być gorąco.





Final Fantasy X-2

PS2 „Jedenastka" może nie opuścić granic Japonii, szykujmy się więc na X-2!

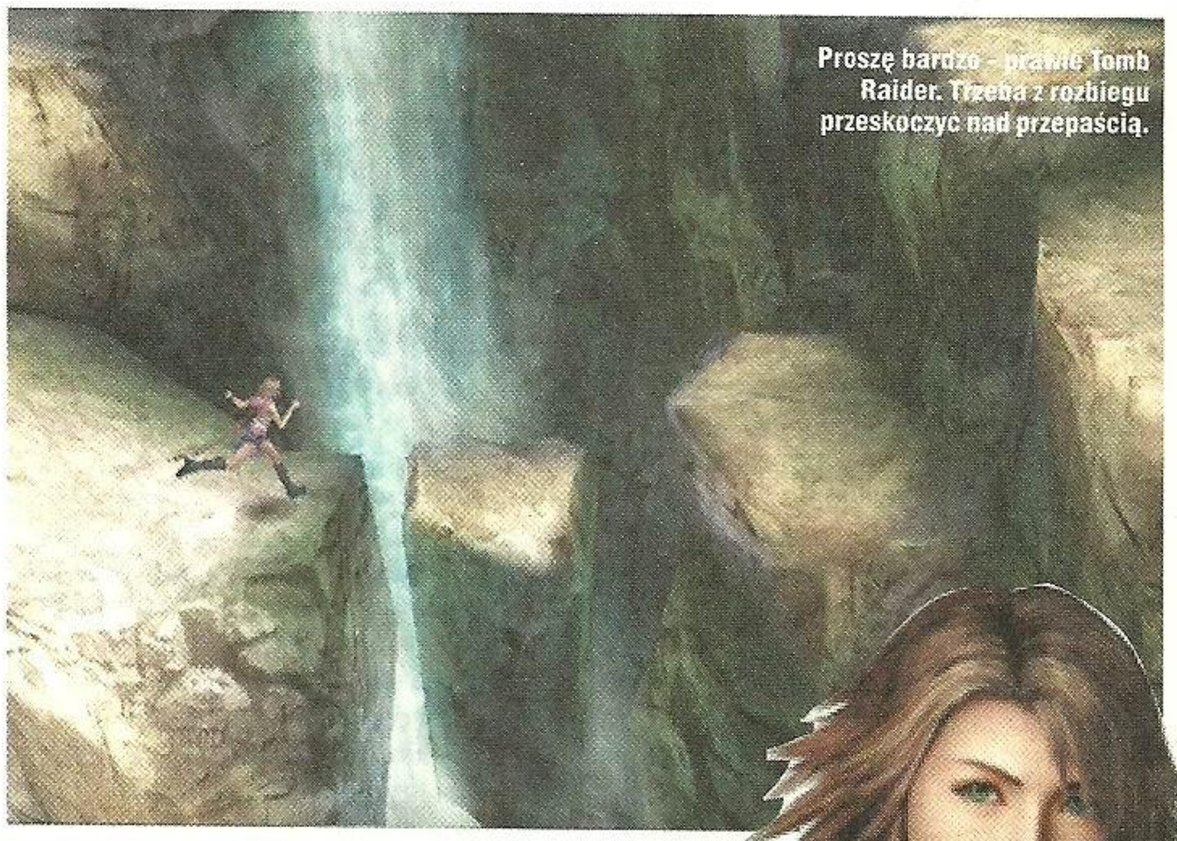
Niejeden raz, podczas grania, miałem wiele pytań pozostających do dziś bez odpowiedzi. Jak pokonać Tyranta w Resident Evil za pomocą noża? Czy Aeris naprawdę umarła? Czy zobaczymy ją jeszcze? Co by się zmieniło, gdyby Zidane nie miał ogona? Co by było gdyby? WOTIF? Najbardziej jednak dręczy mnie do tej pory, co do diabła Tidus robił pod wodą na samiutkim końcu zakończenia FFX?
Pływał. Grał w blitzball. Już słyszę jak sypią się odpowiedzi. Dobrze - ale skąd się tam wziął?!

Pełne niedopowiedzianych kwestii "otwarte" zakończenie Final Fantasy X niejednemu spędzało już sen z powiek. W dwa lata po tryumfalnym zwycięstwie naszych bohaterów nad Sinem, odejściu w zapomnienie Aeonów, po raz kolejny równowaga świata zostaje zachwiana. Do łask powraca technika i wszechobecne maszyny, których używanie obecnie jest na porządku dziennym. Są one domeną Rikku, więc z pewnością czuje się ona jak ryba w wodzie, jak Yuna w świątyniach podczas przyzywania Aeonów.
Zaraz... Czy ja dobrze widzę? Tak, to ona! Nieco zmieniło ją obciste wdzianko, a gniewne spojrzenie i dwie wielkie spluwy czynią ją bardzo podobną do pewnej pani, która odwiedzała wszelkie świątynie i grobowce w nieco innych celach niż to czyniła Yuna. Nasza summonerka właśnie zyskała sobie tysiące zwolenników, co po raz kolejny dowodzi, że mężczyźni są wzrokowcami. Zawsze wiedziałem, że Rikku byłaby znakomitą stylistką! To właśnie jej pomysłowi Yuna zawdzięcza swój nowy image. Jako sławna summonerka była wszędzie rozpoznawana w swej bluzeczce z długimi mankietami i plisowanej spódnicy. Nie zawsze było to ułatwieniem, dlatego też strój

sprezentowany jej przez Rikku okaże się bardzo przydatny. Może nawet bardziej niż broń. W takim wdzianku brakuje tylko, żeby Yuna zaczęła skakać, turlać się, wspinać i strzelać do wszystkiego w zasięgu wzroku...

Zaraz, zaraz. Przecież ona właśnie to robi! Umieszczenie w nowym FF zręcznościowych elementów jest prawdziwą innowacją. Trójwymiarowe otoczenie wypełniło się przeszkodami, jednak ich pokonanie nie stanowi wielkiego problemu, za to zmienia strukturę poziomów i dodaje nieco więcej swobody. Elastyczności grze ma dodać również nieliniowość (do pewnego stopnia). Już na samym początku ma być kilka różnych dróg prowadzących do wyznaczonego celu. Nie jest to jeszcze fakt potwierdzony (a szczerze mówiąc, nie bardzo mi na tym zależy), ale jeśli plotki znajdą odzwierciedlenie w grze, raz na zawsze zamknie to usta wszystkim, którzy zarzucają serii FF schematyczność. Mam jedynie nadzieję, że zakończenie będzie tylko jedno.

Szereg innych zmian w systemie gry jest już nieuniknionych. Ciekawi mnie, czy ta odsłona FF rzeczywiście będzie pierwszą, w której nie wystąpią Aeony? Według mnie to zbyt ważny element sagi by z niego rezygnować. Nieważne pod jaką nazwą - Summony, Guardian Forces, Eidolony, Aeony - chcemy nasze wspaniałe bestie z powrotem! Irfita z kolczykiem w pępku i bransoletkach na ogonie też! Czy on miał ogon? Nieistotne.
System walki wzbogacony został o nowy tryb - Active. Nie wiem jeszcze jak działa, ale warto odnotować jego



Proszę bardzo - prawie Tomb Raider. Trzeba z rozbiegu przeskoczyć nad przepaścią.

istnienie. Nie jest też pewne czy walka będzie miała charakter bardziej strategiczny czy też zręcznościowy. Jak zwykle stawiam na miks obydwu schematów, co być może zaowocuje czymś nowym, odkrywczym. Spodziewany jest także swego rodzaju "krok w tył" jeżeli chodzi o Overdrive`y czy Sphere Grid. Ma ich po prostu nie być, nad czym srodze ubolewam przyzwyczajony do dobrodziejstw tych wspaniałych patentów.

Te luźne rozważania z pewnością nie interesują Was tak bardzo jak odpowiedź na pytanie: co skłoniło Yunę do porzucenia po raz kolejny rodzinnej wyspy i podjęcia pełnej niebezpieczeństw wyprawy? Jeżeli czytaliście moją recenzję "dziesiątki", z pewnością słyszeliście "o miłości tak wielkiej, że warto dla niej ponieść śmierć". Choć nikt tego oficjalnie nie zdradził, z całym przekonaniem mogę powiedzieć, iż uczucie będzie przynajmniej jednym (i prawdopodobnie najważniejszym) motorem wydarzeń, jakie czekają nasze trzy podróżniczki podczas tej przygody. Trzy? Tak - Yuna, Rikku (Square wie co dobre!) i jeszcze jedna, tajemnicza postać widoczna w logo i na niektórych artworkach z gry.

To bardzo ciekawy eksperyment Square. Najbardziej zabawne jest to, że całkowicie bezpieczny dla nich - fani serii i tak to kupią, nawet gdyby okazało się gniotem. Ale nie okaże się.

Nie będzie to Lulu. Trzecia niewiasta również odziana jest w obcisły strój i wspiera się na ogromnym mieczu, godnym samego Squalla lub Clouda. A może to miecz Tidusa?
Nasze wspaniałe trio przemierza więc świat Spira w poszukiwaniu... No właśnie, czego? Bardzo chciałbym już znać szczegóły scenariusza. Czy ma szansę równać się z najlepszymi? Czy nie zawiedzie? Czy Square nie odwali fanom numeru i nie zaserwuje komercyjnej papki? Goddamnit! Zamiast angielskiego, mogłem uczyć się japońskiego. Czy Yuna, niczym Thorgal Aegirsson, zdecyduje się dokonać niemożliwego i wyrwać ukochanego ze szponów śmierci? Na jednym z artów wyraźnie widzimy, jak w asyście swoich towarzyszek przekracza bramy miejsca, gdzie przebywają ludzkie dusze. Wszak w podobnym byliśmy już podczas przygody z FFX. Jeszcze nigdzie nie spotkałem takiej interpretacji; chciałbym być pierwszym i nie pomylić się.

Przyjdzie nam zwiedzić mnóstwo świątyń, tajemnicze jaskinie, zamek w chmurach, ujrzeć prawdziwie monumentalne widoki. Skorzystamy z wielu pojazdów, poznamy nowe twarze, nowych ludzi, towarzyszy, wrogów. Chyba jestem uzależniony od Final Fantasy. Kolejna jej odsłona jawi mi się nie tylko jako zwykła kontynuacja, zwykły sequel - część druga. Już na obecnym etapie wyczuwam w niej coś magicznego i wierzę, że Square po raz kolejny uda się dokonać cudu.

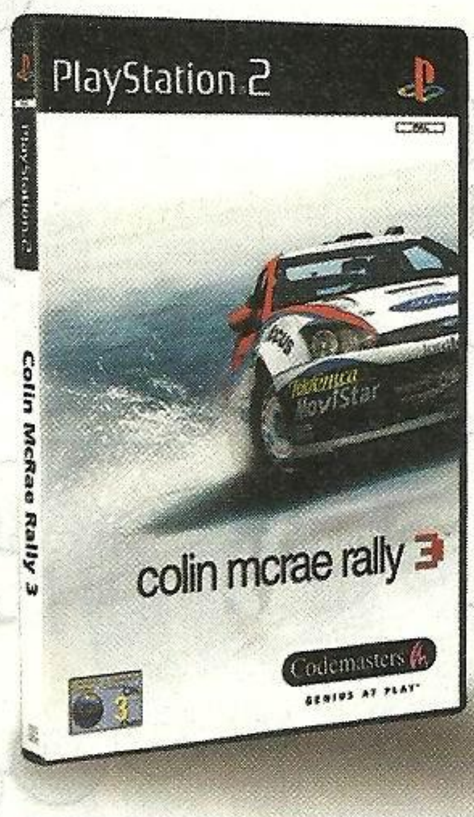
Japończycy będą mogli wstępnie ocenić jakość nowego Finala już wkrótce – w grudniu – kiedy to na rynku pojawi się specjalna edycja gry Kingdom Hearts: Final Mix. Już czekam na pierwsze wrażenia. Pełna wersja ma zaatakować japońskie sklepy w marcu przyszłego roku, jednak z doświadczenia wiem, iż terminy podawane nam przy pierwszej prezentacji gry (a w tym przypadku jeszcze przed nią) najczęściej przesuwają się o kilka miesięcy do przodu. Czemu tym razem miałoby być inaczej? USA i Europa poczekają chyba na swe premiery dodatkowe parę miesięcy, co każe nam się spodziewać FFX-2 już na gwiazdkę! Przyszłą... Wesołych Świąt.

Gangsta

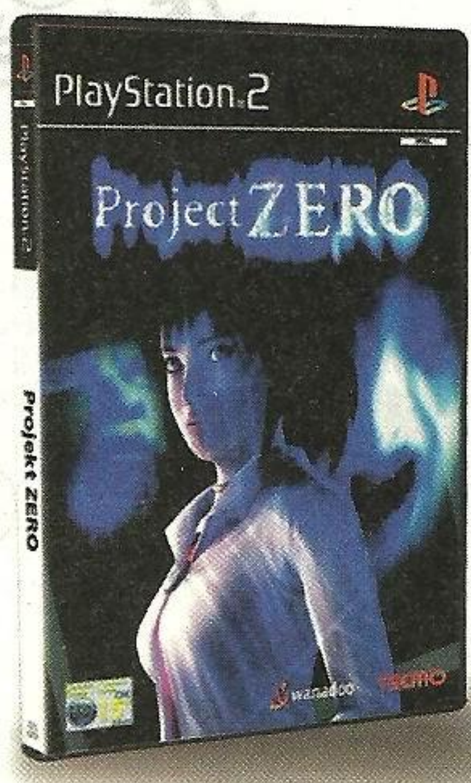
FF VII - 2?

Jeden z japońskich serwisów donosi, iż producent serii FF, pan Yoshinori Kitase, rozważa możliwość wydania kontynuacji najdoskonalszej części serii, a zarazem najlepszej gry na świecie.
Chodzi oczywiście o (fanfary) Final Fantasy VII!
To niesamowite, ale wydaje mi się, że moje marzenia zaczynają nabierać realnego kształtu. Również w wywiadzie przeprowadzonym przez Famitsu, Kitase stwierdza, iż chciałby stworzyć drugą część, a zarazem dać milionom fanów (wow! Mr. Kitase o mnie wspomniał!) to, o co proszą już od dawna.
W swej chęci tworzenia nie jest jednak odosobniony - wiele innych osób z zespołu, z projektantem postaci (Tetsuya Nomura) na czele, również popiera jego zamiary. Dodał także, że od kiedy jest tak wielu oddanych fanów tej gry, on nie ma zamiaru zrobić słabego produktu.
W związku z powyższym nie ujawnił żadnych konkretnych szczegółów, planów, dat - wszystko nadal owiane jest mgiełką tajemnicy. Ale któż z Was dwa miesiące temu mógł się spodziewać powrotu bohaterów FFX w tak wielkim stylu?

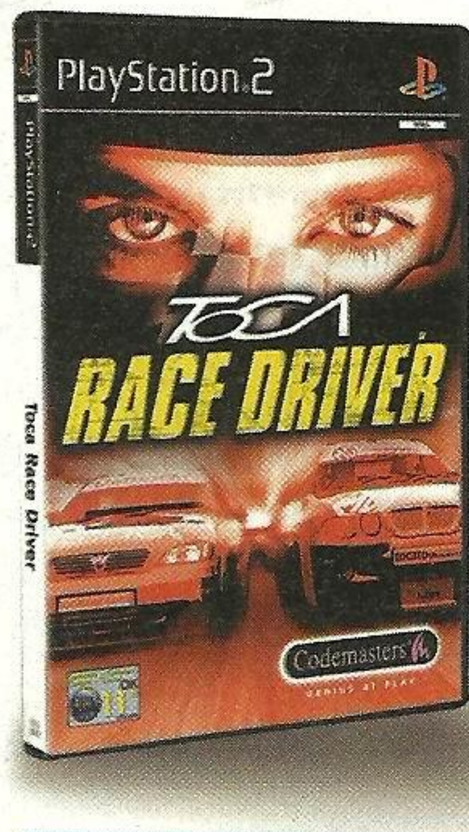
GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.
wirtualny świat
www.wirtualny.com
Telefon: (0 prefix 22) 519 69 69
poniedziałek - piątek: ....8^00 - 18^00
sobota: ....10^00 - 14^00



Colin McRae Rally 3 — W sprzedaży 6-XI-2002 — 209 zł



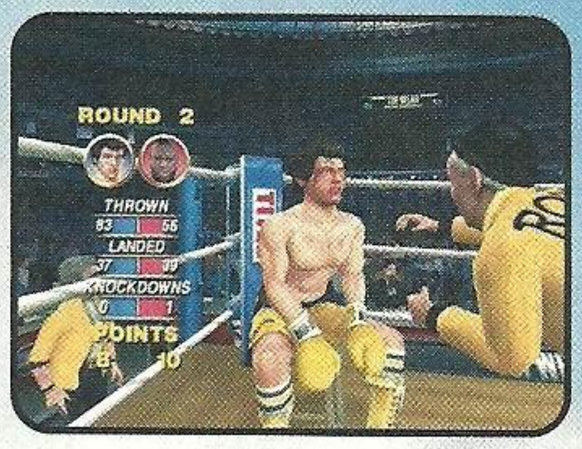
Projekt Zero — Już w sprzedaży! — 189 zł



Toca Race Driver — Już w sprzedaży! — 219 zł

ZAMÓW WSPANIAŁE GRY W WIRTUALNYM ŚWIECIE
WWW.WIRTUALNY.COM,
TEL. (0-22) 519 69 69

Bohater kina akcji lat osiemdziesiątych ostatnio nieco sflaczał, a na nowe filmy z jego udziałem (Driven, D-Tox) nie chodzi nawet pies z kulawą nogą. Mimo to kiedyś faceta wielbiły miliony, głównie za sprawą ról w seriach Rambo i Rocky.
Można nabijać się z Sylwka, ale pierwsza część perypetii Włoskiego Ogiera to naprawdę niezły film. Od zera do bohatera, czyli do walki z Apollem...



Rocky

Ahh, Ivan Drago. Ruska maszyna śmierci wspomagana fachowym treningiem. Mimo to w filmie przegrał z włoskim ogierem. Jak zresztą każdy.

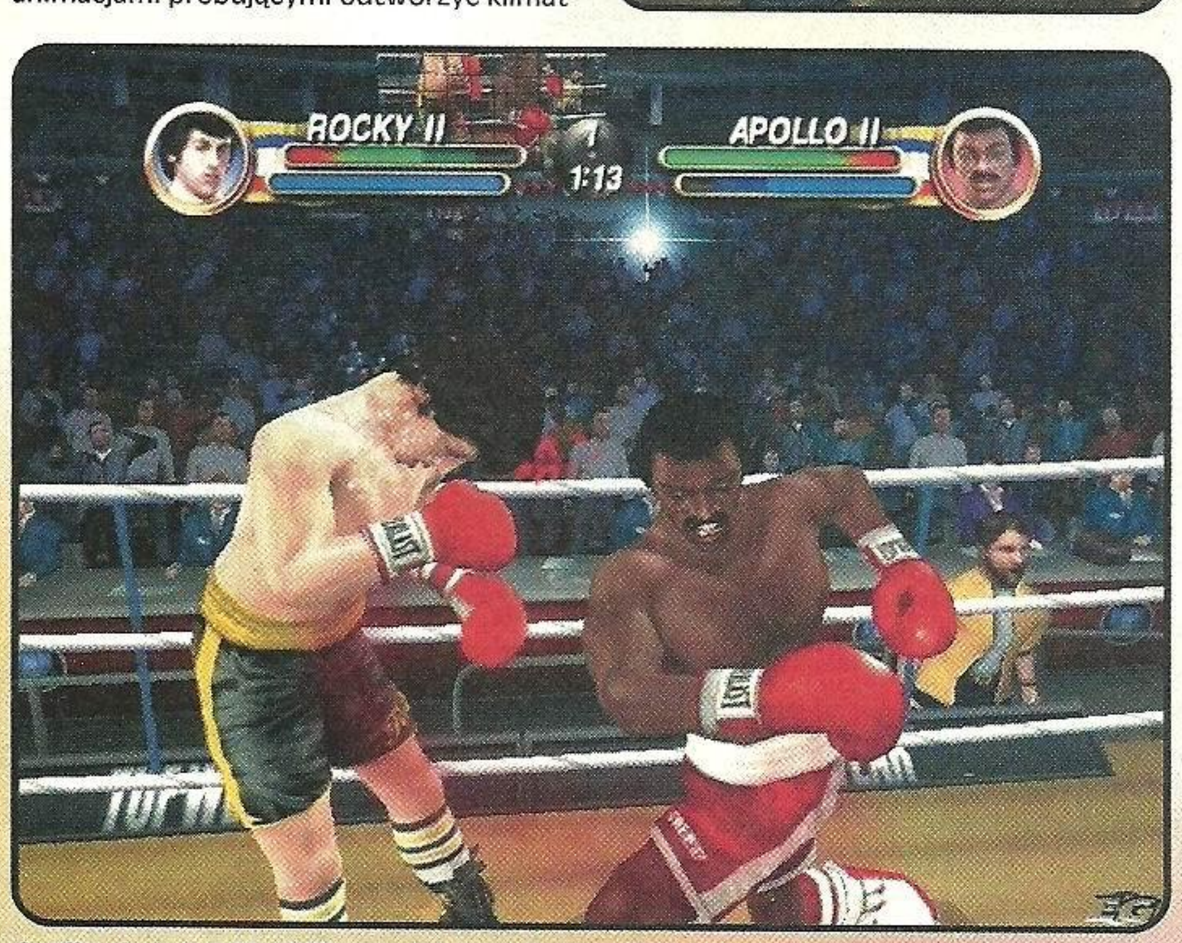
Ponieważ duża część czytelników Neo Plus ma sporo ponad dwa krzyżyki na karku, istnieje realna szansa, że pamiętają jeszcze Sylwestra Stallone.

Kolejne epizody nie dorównały „jedynce", ale nawet dziś można je z przyjemnością obejrzeć. Zwłaszcza, że niedawno ukazał się śliczny pięciopak na DVD, z oczyszczonym obrazem i dźwiękiem. Dopełnieniem tego zestawu jest gra video. Pierwsze skojarzenie – bueerk, kolejna licencja, pewnie jakaś padaka. Pudło. Gra jest świetna, to bez wątpienia najlepszy symulator boksu na konsole. Licencję wykorzystano w solidny sposób. Są głosy bohaterów, temat muzyczny Rocky'ego (choć nie ma „Eye Of The Tiger", czego autorom nie mogę darować), fachowe postacie, a także zdjęcia i przebitki. Słowem – wszystko to, czego można było się spodziewać.
Bohater starzeje się wraz z kolejnymi pojedynkami. Podczas walki z Apollo z drugiej części filmu pan Balboa wygląda nieco inaczej, niż lecąc na dechy po celnym prostym Ivana Drago.
W Movie Mode do stoczenia czeka dwadzieścia kilka walk. Co piątym przeciwnikiem Rockiego jest bokser, z którym walczył w kolejnym filmie. Czyli: Apollo Creed, ponownie Apollo, Clubber Lang (czyli słynny Mr. T), mój osobisty faworyt Ivan Drago oraz gołowąs Tommy Gun. Walki z nimi poprzedzane są animacjami próbującymi odtworzyć klimat filmów. Są jednak nędzne i śmiało można je ominąć wciskając przycisk.
Z każdą wygraną gracz odkrywa nowego boksera do zabawy w innych trybach – jak choćby multiplayerze. Oczywiście reszta zawodników wzięła się z kosmosu, a raczej prosto z wyobraźni projektantów, ale udało się tchnąć w nich sporo osobowości. Są grubi i chudzi, szybcy i wolni, czarni i biali, i tak dalej.
Autorom udało się wcisnąć do tej pozycji kawałek naprawdę świetnego kodu odpowiedzialnego za system walki. Wciskając dolne przyciski gracz zmusza Rocky'ego do wyprowadzania ciosów na korpus, górne zaś to atak na głowę przeciwnika. Proste. Sierpy uzyskuje się stukając te same przyciski, ale przy tym trzymając analog w pozycji „do przodu". Do tego jeszcze uniki i bloki (lewy spust), oraz supermocny cios, który najlepiej zatrzymać na chwiejącego się nieprzyjaciela. Choć na początku nie obędzie się bez lekkiej masherki, już po dwóch-trzech walkach gracz zorientuje się, że konsola przestaje pobłażać i trzeba opanować blokowanie, a przede wszystkim umiejętność wyprowadzania combosów. A także odpowiednie ruchy po arenie.

System jest dobry przede wszystkim dlatego, że gracz ma kontrolę nad bokserem nie tylko w umowny sposób. Comba także są w większości intuicyjne: nera, nera, wątroba. Mała uwaga: tego systemu trzeba się nauczyć, tu nie jest tak prosto jak w Ready 2 Rumble.
Oczywiście, na najniższym poziomie trudności można łatwo zamęczyć kierowanych przez konsolę bokserów, spychając ich do rogów i okładając górnymi sierpami, ale przecież Easy to zawsze tylko wprawka do prawdziwego wyzwania. Jak już wspomniałem, bokserzy zachowują się specyficznie i rzeczywiście warto w pierwszej rundzie po prostu wysondować przeciwnika, aby następnie z impetem zaatakować i posłać draba na deski.
Między pojedynkami Rocky intensywnie trenuje, by nabrać więcej pary w łapach, czy zwinniej poruszać się na ringu. A mówiąc ogólnie zrozumiałym przez graczy językiem – podwyższa statystyki. Można odbyć dwie sesje przed walką. Trening jest pomyślany bardzo fajnie, bo w postaci mini-gierek. Jest rytmiczne nawalanie w przyciski podczas ataku na gruszkę, nauka combosów przy obtłukiwaniu wora, wreszcie zabawa ala Parappa podczas ćwiczeń na skakance. Po udanym treningu statystyki Rocky'ego wzrastają o kilka punktów, choć jeśli gracz skopał ten element, statsy mogą nie wzrosnąć w ogóle. Jest także opcja automatycznego treningu – do wybranej

cechy doliczane jest tylko pięć punktów. Szczególnie potrzebna okazuje się nauka kombinacji, które doskonale sprawdzają się potem w walce.
W parze z solidnym szkieletem idzie oprawa. Zarówno otoczenie, jak i postacie wykonane są wręcz doskonale. Niektórzy bokserzy mogą sprawiać wrażenie lekko zdeformowanych, ale to wina fryzur – przypomnijcie sobie, jakie fryzy były modne w latach siedemdziesiątych, hyhy. Afrosy. A wracając do grafiki: postacie zawodników są bardzo szczegółowe. Widać pracę mięśni, pot na ciałach, a przede wszystkim konkretnie obite gęby, gdy w przerwie między rundami odbywają krótkie pogaduszki z trenerem. Nie sposób odmówić uroku grze, w której po mocnym prostym w twarz przeciwnika widać, jak odbija mu na bok głowę, a w powietrze leci krew i pot. Przed walkami oglądamy wejściówki bokserów, zapowiadacza i w ogóle całą ceremonię. Ach, nie wspomniałem o publice... No więc nie jest to bitmapa, tylko setki wymodelowanych i animowanych ludzików. Tak jest, badziewiaki z Electronic Arts, da się zrobić fachową publikę. Animacja jest płynna i naturalna – to kolejny pewny punkt Rocky'ego. Choć oczywiście bokserzy nie skaczą po arenie jak króliki, ale spokojnie i rzeczowo tłuką się po gębach. Najsłabszym, choć wcale nie słabym elementem tej pozycji jest dźwięk – muzyczka między walkami zapętlona w kółko doprowadza w pewnym momencie do wściekłości. Reszta efektów spisuje się przyzwoicie. Rocky jest bardzo dobry, ale nie bez wad. Po pierwsze: gdzie jest edytor własnych bokserów? I po drugie: Ivan Drago powinien być chyba silniejszy... Mimo to zdecydowanie polecam zarówno fanom boksu, jak i Rocky'ego.

Gulash



Apollo nie jest takim killerem, jak Ivan Groźny. Jest za to szybki i niezwykle celny - trzeba trzymać go na dystans.

Xbox

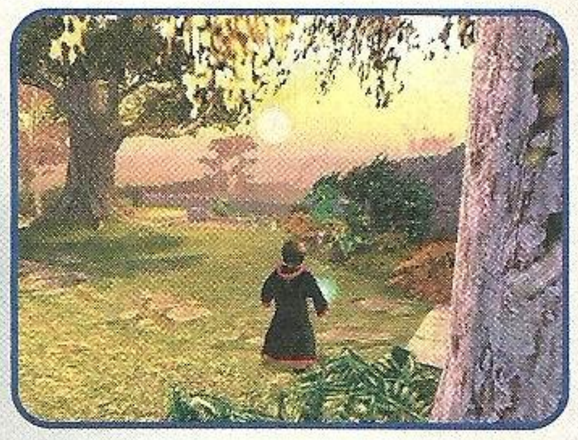
Czy to Rocco Siffredi? Nie, to Rocky Balboa! Hehe...

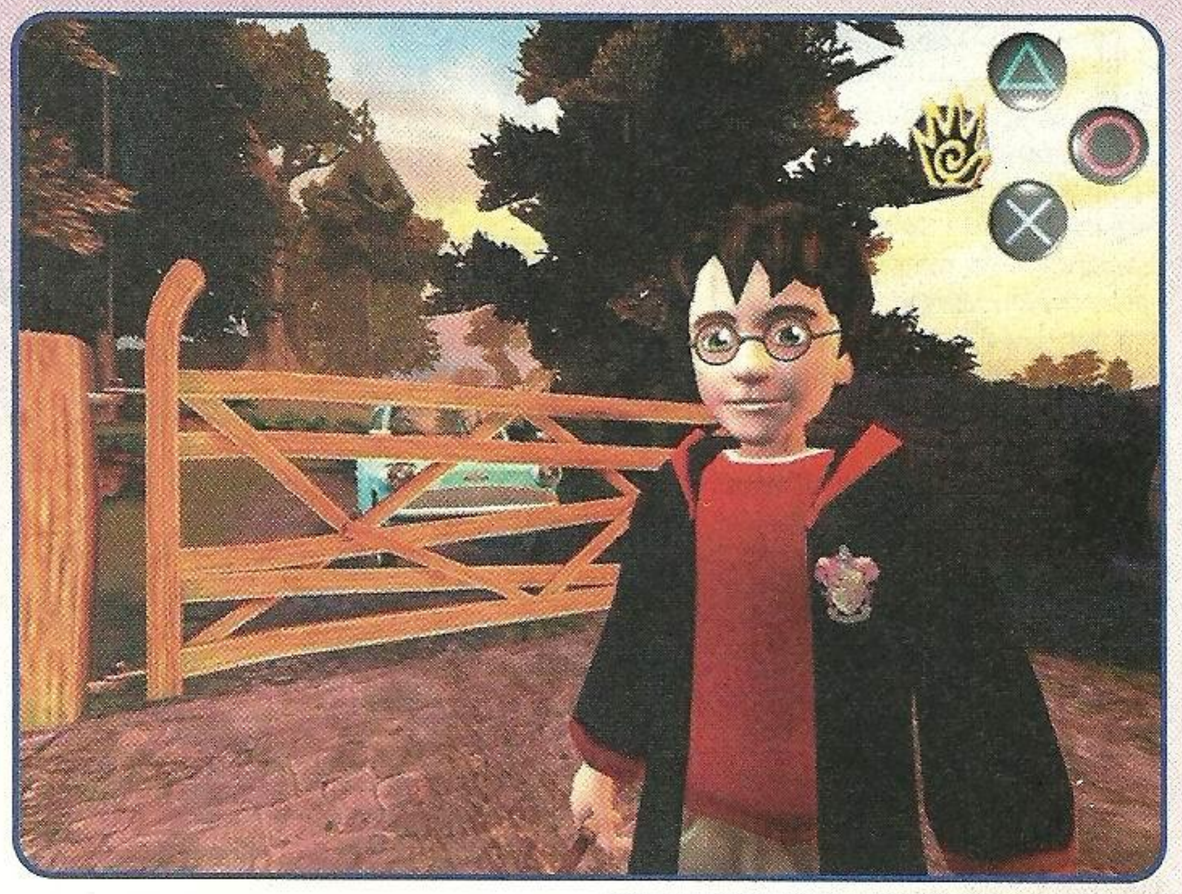
- *Wydawca:* Rage
- *Producent:* Rage
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

8.0





Harry Potter
And The Chamber Of Secrets

Harry znowu atakuje. Kina, sklepy, konsole przeżyją niedługo prawdziwą inwazję małego czarodzieja.

Oczywiście to mnie kopnął zaszczyt sprawdzenia gry opowiadającej o kolejnych przygodach Harrego. Konsolowy odpowiednik drugiego tomu cyklu mocno trzyma się scenariusza. Harry jest już na drugim roku w Hogwards i jak zwykle czeka go wiele niespodzianek. Będzie oczywiście mnóstwo walk z mniejszymi i większymi potworami, gra w Quidditch, zwiedzanie Ulicy Połątnej i wiele, wiele innych smaczków. Wcześniejsze gry z Potterem w roli głównej na PSOne, GBA i GBC były całkiem solidnymi, odmierzonymi od linijki produktami. Harry Potter: Chamber of Secrets trafił teraz na PS2, Xboxa i GCN i chyba da swoim fanom coś, na co długo czekali.

Zaczyna się dość monotonnie, bo obowiązkowym treningiem. Na szczęście nie trwa on długo. Zbieram fasolki, uczę się korzystać z magii i walczę z szaloną pralką. Kiedy już myślę, że dalej nie pociągnę, dostaje zadanie od szkolnych kolegów. Mam oszołomić gnoma, złapać go za nogi i wyrzucić, jak najdalej będę mógł. Hehe, ciekawe. Zaczynam mieć ochotę na drążenie dalej. Kończę pierwszy dzień. Następnego muszę po cichu przedostać się do magicznej książki strzeżonej przez zaklętą łapę. Delikatnie manewruje analogiem i po cichu przedzieram się do celu. Uczę się kolejnego czaru i za chwilę wykorzystuję go, aby rozświetlić ciemności. Odnajduje ukryte przejście i przechodzę dalej. Szybko więc wychodzi na jaw, że HPatCoS jest prostą przygodówką, z malutkimi akcentami zręcznościowymi.

Co spotka Harryego później, powinniście już przekonać się sami. Ja tak zrobiłem. A miałem ku temu dobre powody - EA postarało się. Harry wygląda prześlicznie. Bogactwo szczegółów wręcz wylewa się z ekranu. Nie zachwycałbym się tak, gdyby nie fakt, iż tekstury - w przeciwieństwie do większości gier na PS2 - są naprawdę ładne.

A co najważniejsze, zostały doskonale dobrane do każdego obiektu. Wszystko jest kolorowe, stworzone z gracją. Jednak najbardziej powaliła mnie animacja postaci. Już nawet nie wspominam o głównym bohaterze, którego płaszcz przy każdym ruchu faluje i zagina się. Nawet małe gnomy otrzymały wachlarz różnorodnych zachowań. Mogą staranować Harrego, uderzyć go, rozłożyć się na ziemi, drażnić... No i nieźle latają, hehe. Albo taka głupia wściekła pralka – jej animacja jest wprost rewelacyjna. Podskakuje, trzęsie się, podbiega do Harrego, co raz otwiera się jej klapa, przez którą wypuszcza pianę. Perełka. A wspominana ręka? Patrzę sobie na nią, a ona nie chce stać spokojnie. Przeciąga się, nastawia sobie palce... Mógłbym tak w nieskończoność.

Ale diabeł śpi w szczegółach. A jeśli to prawda, to Harry zewsząd otoczony jest zaspanymi diabełkami, ponieważ maleńkich smaczków w tej grze jest po prostu zatrzęsienie. W pomieszczeniach z magicznymi napojami wszędzie stoją buteleczki. I to nie takie same, powtarzające się co chwila. Najróżniejsze. Małe, duże, średnie, powyginane, o dziwnych kształtach i kolorach. W kominku wesoło iskrzy ogień, a całe pomieszczenie rozjaśniają świeczki. Jeśli w suficie są dziury, to możecie być pewni, że na ziemi zobaczycie jaśniejsze miejsca. Jedyną rysą na idealnie wypolerowanej powierzchni grafiki jest fakt, że animacja potrafi czasami chrupnąć. Ale zazwyczaj wychodzi to tylko w scenkach. I to wszystko. Finito. Do niczego więcej nie jestem w stanie się przyczepić, nawet gdybym chciał.

Sterowanie zostało rozwiązane w intuicyjny sposób. Każdemu (oprócz X) przyciskowi geometrycznemu przypisujemy odpowiedni czar. R1 odpowiada za lockowanie się na przeciwniku. Wtedy będzie on otoczony poświatą, a Harry przy odchylaniu analogu na boki zamiast skręcać będzie chodził na boki. Wciskając X i odpowiedni kierunek, mały czarodziej szybko uskoczy w bok. Warstwa dźwiękowa również została poważnie potraktowana. Głosy są podkładane przez znanych aktorów, a kwestie czytane z zaangażowaniem i odpowiednim wyczuciem sytuacji.

Całe uniwersum Harrego zostało oddane w nasze ręce z namaszczeniem i odpowiednią dozą profesjonalizmu połączonego z perfekcyjną znajomością tematu. Znajdziecie tutaj wszystko, czego pragniecie. Są fasolki, magiczne karty i wiele innych rzeczy, które każdy, kto czytał książki na pewno rozpozna.

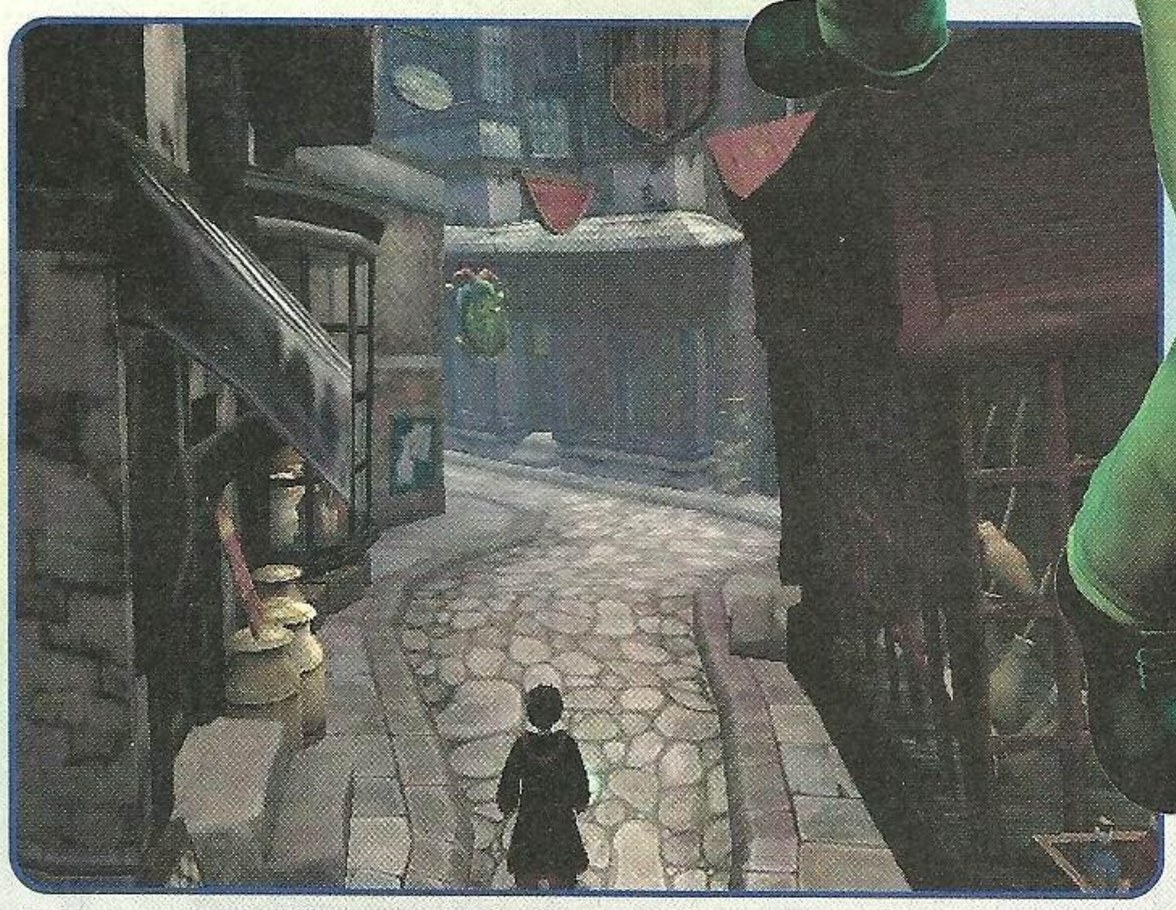
Harry Potter and the Chamber of Secrets to bardzo dobra pozycja. Dla fanów czarodzieja jest to obowiązkowa lektura. Śmiało polecam ją także osobom lubiącym proste przygodówki.

Ba, nawet przeciwnicy Harrego powinni spróbować.

OC

Na początku 2003 r. do kin w całym kraju wejdzie drugi film kinowy o Harrym w reżyserii Chrisa Columbusa, na którym bazuje recenzowana tu gra. Film za oceanem został bardzo ciepło przyjęty zarówno przez fanów czarodzieja, jak i, o dziwo, przez krytyków, którzy zwykli patrzeć na takie obrazy nieprzychylnym okiem. Harry Potter: Chamber of Secrets jest mroczniejszy niż pierwsza część. Sam reżyser stwierdził, że niektóre sceny mogą powodować u malców koszmary i najlepiej byłoby, gdyby rodzice przed wejściem do kina porozmawiali o tym ze swoimi pociechami.

Z innej beczki. Joanne K. Rowling otrzymała niedawno Order Uśmiechu, który przyznają dzieci. Autorka nie mogła być na uroczystości, ponieważ podobno pracuje w ukryciu nad nową, piątą już książką prezentującą przygody Harry'ego.



Jest jeden feler: gra długo doczytuje kolejne etapy. Niby można to przeboleć, ale... Cóż, chciałby się doładowywanie w locie. To już prawie 2003 rok...

PS2 i Xbox i GCN — *Prześliczna i miodna prosta przygodówka.*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Eurocom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Dolby Digital 5.1 (Xbox)*

7.9

Pro Evolution Soccer 2

Tak jak seria na PS2 nabiera tempa i rozwija się z każdym rokiem, tak PES 2 na szaraka stanęło na poziomie ISS Pro Evolution 2. I ani drgnie. Tyle, że nadal jest to najlepsza piłka nożna na tę wysłużoną konsolę.

Jeżeli chcecie nowości, to tu ich nie zastaniecie – jedyne zmiany nastąpiły w składach reprezentacji i klubów. Doszły też trzy nowe zespoły narodowe: Kostaryka, Senegal i Ekwador. Jest ich w sumie 56 plus kilka ukrytych, klasycznych reprezentacji. Mniej jest zespołów klubowych – trzydzieści dwa w porównaniu do czterdziestu z wersji na PlayStation 2. Ale z drugiej strony jest ich więcej niż w poprzedniej części (również o osiem). Między innymi Galatasaray Stambuł, Olympiakos Pireus, Dynamo Kijów. Oczywiście nazwy zespołów klubowych są pozmieniane – Aragon to Manchester United, Umbria zamiast Lazio, Cataluna zamiast Barcelona, a wymienione powyżej nowe zespoły zwą się: Byzantinobul, Peloponnisos i Marmara.

Reszta pozostała praktycznie bez zmian – doszedł tylko nowy komentarz w wykonaniu Petera Brackleya i Trevora Brookinga - zastąpili oni wyświechtany już duet Chris James i Terry Butcher. Tak jak w wersji na PS2, nazwiska wszystkich holenderskich graczy zostały zamienione na OrangesXXX (numer). Graficznie zmieniło się tylko główne menu, ale i tak jest niemal identyczne jak w poprzedniej części, i poprzedniej, i poprzedniej... Nie świadczy to najlepiej o programistach z Konami – wyraźnie nie chce im się pracować nad poprawieniem tego produktu i liczą na to, że sława i gloria poprzednich części, a także odsłony na PlayStation 2 wystarczą do sprzedania tego tytułu. I mają zapewne rację. Który z posiadaczy PSXa nie skusi się na kolejną część najfajniejszej piłki nożnej na tę konsolę? Tyle, że gdy mamy już ISS Pro Evo 2 lub Pro Evolution Soccer, to ta odsłona jest nam praktycznie niepotrzebna. Ale pograć można i to z dużą przyjemnością, choć dla mnie to już tylko sentyment. Nie po to mam PS2 i Pro Evolution Soccer 2, żeby grać na szaraku. Jednak, gracze, którzy nie mają (mam nadzieję, że „jeszcze", i że gwiazdka to zmieni) PS2, a także jakimś niewytłumaczalnym zbiegiem okoliczności nie grali w żadną z poprzednich części, mają już chyba ostatnią szansę na wypróbowanie gry, której cała redakcja N+ poświęciła naprawdę mnóstwo czasu i energii.

Grafika prezentuje się biednie w porównaniu z najnowszymi produkcjami na konsole next-gen i ciężko się nią zachwycać, ale dopóki nie wyszło pierwsze Pro Evolution Soccer na PS2, nie grałem w nic innego. Animacja - pierwsza klasa, zawodnicy jak na możliwości PSXa wyglądają realistycznie i co najważniejsze – świetnie się ruszają. Fizyka piłki, realizm prowadzenia rozgrywki to najwyższy poziom dostępny na PlayStation. Potrzeba naprawdę dużo treningu, żeby zacząć wygrywać na najwyższym poziomie trudności, ale satysfakcja jest ogromna. Każda strzelona bramka cieszy niesamowicie. PES2, tak jak poprzednie części ma nieprawdopodobnie wysoką grywalność i jest praktycznie nieśmiertelna – można w nią grać całymi miesiącami, a nawet latami. Szczególnie, gdy ma się trzech kumpli, z którymi można toczyć niekończące się boje – zarówno jeden na jeden, jak i zespołowo (na przykład dwóch na dwóch). To nadal

rządzi!

W sumie PES2 zasługuje na niezłą ocenę - komentarz jest trochę lepszy, choć i tak zbyt poważny. Angielscy i europejscy komentatorzy są sztywni – japończycy są zabawniejsi, dużo się jarają i wrzeszczą jak opętani. Ale jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma. Grywalność praktycznie nie ucierpiała, tyle, że gra się szybko starzeje – gdy choć raz widziało się PES2 na PlayStation 2, ciężko jest wrócić do szarej konsolki i cieszyć oczy fatalną jak na dzisiejsze standardy grafiką. Nadal miodna, ale niepotrzebna.

Marcellus

PlayStation — *Nic nowego, nie ma się czym jarać. Still the best.*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami TYO
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA 8/10 | DŹWIĘK 8/10 | MIÓD 8/10

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card, Multi Tap*

7.5

Disney Golf

Podopieczni Disneya bardzo się ostatnio rozbrykali i atakują konsole ze wszystkich stron.

Całkiem przyjemna to pozycja, trzeba przyznać. Kolorowa, cukierkowa i słodka, że aż zęby bolą. Taka konwencja. Oczywiście „dojrzali" gracze nie tego pragną, ale młodszym też się coś od życia należy i właśnie dla nich przeznaczony jest Disney Golf.

Donald, Minnie, Goofy, Daisy i jeszcze kilka innych postaci znanych z kreskówek raźno tłuką kijami w małą, białą piłeczkę w radosnych próbach zagnania jej do dołka. Mickey nie bierze udziału w rozgrywce – jest komentatorem–podpowiadaczem (do tego najlepiej się nadaje, teoretyk jeden). Pól golfowych jest sześć, a na każdym z nich czeka kilkanaście dołków do zdobycia. Każde pole ma swój własny klimat i jest ładnie zaprezentowane. Jest pole położone w ładnej, zalesionej okolicy, inne leżą w górach, na pustyni czy tropikalnych klimatach. Dwa pola są na początku ukryte, podobnie jak kilka postaci. Co oprócz tego? Nielicha liczba trybów gry, większość oczywiście multiplayerowa i mnóstwo power-upów do zdobycia. Bardzo rozmaitych. Zwiększających siłę uderzenia czy wiatru, utrudniających życie przeciwnikowi, pomagających uniknąć dołów z piaskiem czy wody i jeszcze wiele, wiele innych.

Trybem dla jednego gracza jest Challenge, gdzie po kolei gramy z różnymi przeciwnikami na przypisanych im polach golfowych. Stroke Play to normalne zasady golfa – kto ma najniższy wynik po osiemnastu dołkach, ten wygrywa. W Stroke Play może brać udział maksymalnie czterech graczy. Dla dwóch zawodników przeznaczony jest Match Play. Skins Match, dla dwóch do czterech graczy, jest grą na punkty – każdy dołek ma przypisaną mu liczbę punktów, wygrywa ten, kto zdobędzie ich najwięcej. Combination Play to zabawa w zespołach, po dwóch graczy w każdym, przeznaczona wyłącznie dla czterech graczy. Są jeszcze dwie mini-gierki dla maksymalnie czwórki golfiarzy: Long Drive Contest, czyli kto najdalej pośle piłeczkę, oraz Near Pin Contest – chodzi o trafienie piłką jak najbliżej dołka. W obu powyższych trybach przed uderzeniem losujemy jeden z power-upów. Czasami są one pomocne, a czasami wprost przeciwnie. We wszystkich trybach można się świetnie bawić, ale lepiej nie samemu – w towarzystwie jest o wiele zabawniej.

Jak już wspominałem Disney Golf jest pastelowo-cukierkowy. Prosta, komiksowa grafika pozwala odpocząć naszym, zmęczonym szarością jesiennych dni, oczom. Miłe, ale żadnych fajerwerków graficznych tu nie spotkamy. Postacie są duże, przyzwoicie animowane i oczywiście zachowują się tak, jak się tego

Kaczor Donald z Ameryki ma samochód na guziki. Ech, postacie Disneya trochę się nam opatrzyły.

spodziewamy. Donald jest cholerykiem i często się złości, podobnie Daisy, Goofy jest ociężały, a myszki nijakie.

Dźwięk błyskawicznie zaczyna drażnić. Zbyt szybko zaczynają się powtarzać te same kwestie, a zresztą – zacznijcie grać Donaldem i nie pauzując zostawcie go na kwadrans. Jeżeli nie zwariujecie słuchając w kółko tego samego bełkotu, to gratuluję odporności. W redakcji skończyło się to tekstem siedzącego dziesięć metrów dalej Asha – „Czy mógłbyś wyłączyć tego kretyna, proszę!". Muzyczki są infantylne, czyli takie, jakie powinny tu być.

O grywalności nie ma się co rozpisywać. Jest dobrze. Proste sterowanie, zasady podane na tacy i sporo zabawy. W sam raz dla dzieci w okolicy lat siedmiu. I właśnie im, a raczej ich rodzicom, polecam DG.

Marcellus

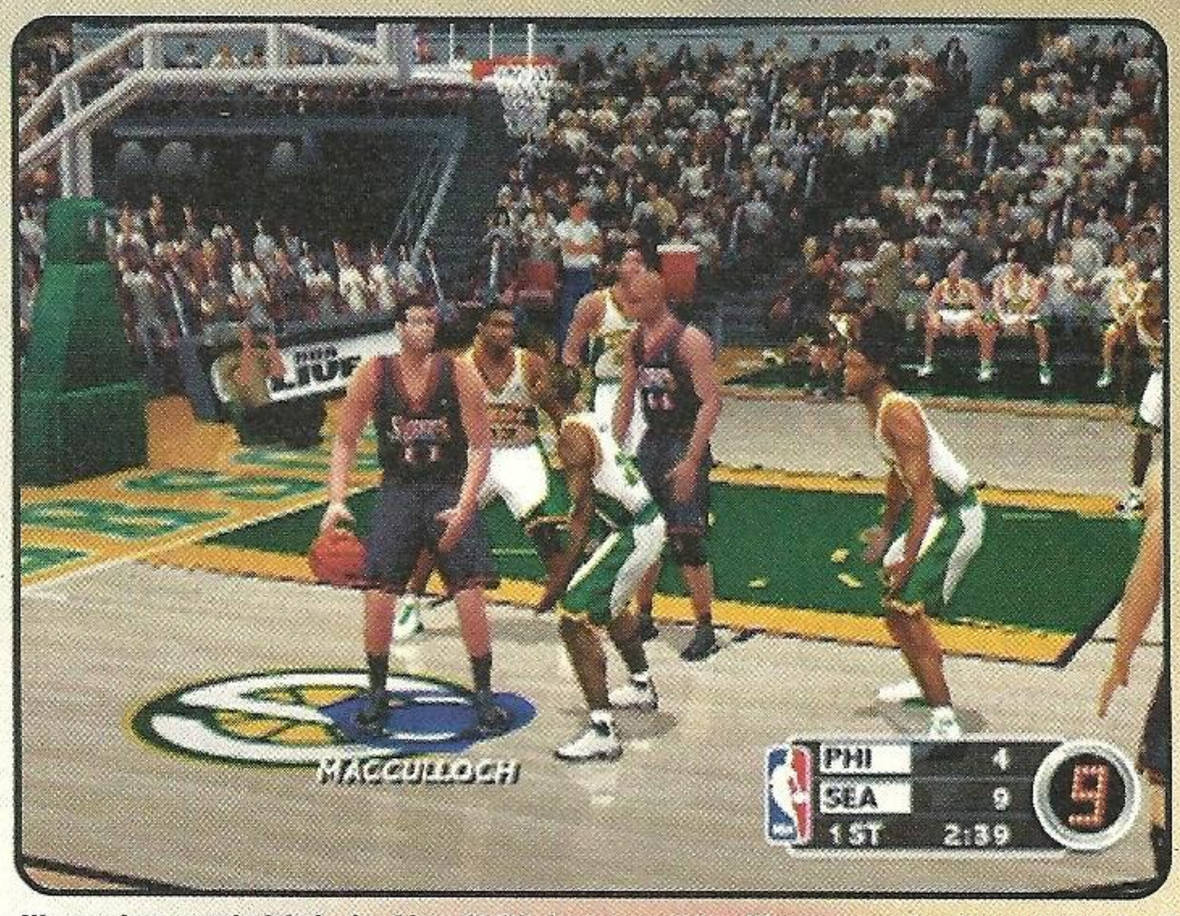
PlayStation 2 — *Dla dzieciaków bombowa sprawa. Amerykańskich.*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* T&E
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA 7/10 | DŹWIĘK 6/10 | MIÓD 7/10

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.1



NBA Live 2003

NBA Live 2003 jest większe, ładniejsze, szybsze, efektowniejsze, chłodniejsze, radośniejsze... Ale czy lepsze?

Nie można powiedzieć, że Live 2003 jest brzydkie. Wręcz przeciwnie - momentami dorównuje 2K3, ale tylko na screenach. W akcji czuć różnicę.

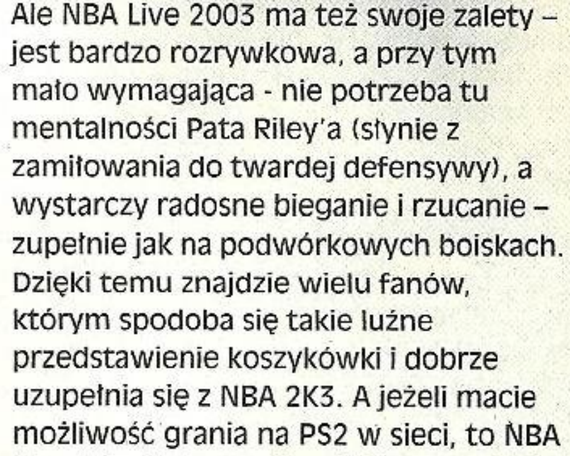
Można zacząć dyskutować, owszem jest zabawniej niż było, ale to w sumie niewiele znaczy, gdy weźmiemy pod uwagę, że nastawienie jest jeszcze bardziej ofensywne niż kiedykolwiek. Jedno jednak trzeba przyznać chłopakom z EA Sports – gdy trzeba biorą się ostro do roboty i w przeciągu roku wymyślają coś nowego. W przypadku NBA Live 2003 jest to Freestyle Control – wszystkie zwody w ofensywie oraz niektóre zagrania defensywne, można wykonać prawą gałką analogową – o ile na początku jest to dość trudne, to po kilku meczach będziecie śmigać jak chłopaki z And 1 i wykręcać takie zwody, że obrońcy staną z rozdziawioną gębą. Jest to fajne, ale tylko na początku, potem gra zaczyna tracić na wartości w tempie przyspieszonym. Jest to spowodowane nikłą ilością wyzwań jakie przed nami stawia. Szczególnie, gdy gramy przeciwko oszukującej konsoli. Z żywym przeciwnikiem gra jest trochę bardziej interesująca, ale też potrafi znudzić. Szczególnie kogoś, kto obejrzał setki meczów NBA i mieni się być fanem koszykówki. Za mało jest zagrywek taktycznych, za mało wysiłku trzeba włożyć w wykonanie takiej akcji, że szczena opada.

NBA Live 2003 jest bardzo, ale to bardzo zręcznościowym podejściem do koszykówki - radosnym i rozbieganym. Wysokie wyniki, obłędna skuteczność (wcale często dochodzi do 80 procent), mnóstwo bloków, przechwytów, dryblingów w tłumie i niezliczona ilość wsadów – oto esencja tej pozycji. No i to tempo, niesamowicie szybkie. Jeżeli szukacie bardzo dobrej niesymulacji koszykówki to NBA Live jest właśnie dla Was.

Wizualnie nie widać jakiejś szczególnej poprawy, owszem animacji jest naprawdę kosmiczna ilość, crossoverów jest kilka, pivotów i innych zwodów też mnóstwo, a ilość wsadów i „kelnerów" trudno jest policzyć, ale jak zwykle animacja przejścia z jednego ruchu do drugiego ssie – można biec w lewo, zrobić naskok na obie nogi w prawo i dać paczkę z obrotem o 360 stopni, znowu w lewo – fizyki w tym za grosz, a o możliwościach ludzkiego ciała już nie wspomnę – spróbujcie kiedyś czegoś podobnego, na pełnej szybkości, a jak się uda – gratuluję nadludzkiej sprawności. Same postacie zawodników są przyzwoicie wykonane, ale NBA 2K3 zostawia pod tym względem Live'a w pobitym polu. Tam są lepiej animowane, wykonane, bardziej ludzkie. Te z Live'a są po prostu brzydsze. Zwyczajowo dla NBA Live pojawiają się spowolnienia, ale na szczęście są rzadsze niż w takiej choćby FIFA. Areny zyskały w ciągu ostatniego roku na urodzie, publika prezentuje się lepiej, ale ta z NBA 2K3 nadal jest lepsza. Zgodnie ze zwyczajem EA Sports, NBA

Live naładowane jest przerywnikami i replayami. O ile te drugie to pożądana rzecz, to pierwsze już mniej – dziesięć razy w meczu będziemy oglądać taką samą reakcję zawodników na faul lub super akcję drużyny przeciwnej. Piętnaście razy obejrzymy jak zawodnicy naszego zespołu fetują wsad jednego z kumpli. Czasami trafi się rodzynek w postaci żartobliwej przepychanki i pogaduszki pomiędzy kolegami z zespołu. Niekiedy widzimy jak sędzia tłumaczy trenerowi, dlaczego podjął taką, a nie inną decyzję.

Dźwięk? Bardzo dobry – jest Dolby Surround, więc można się poczuć jak na meczu. Choć mi oczywiście marzy się pełny dźwięk w Dolby Digital 5.1 - skoro można go było wcisnąć do NHL 2003, to czemu nie tutaj? Publika zachowuje się agresywnie, buczy na przeciwników i zagrzewa nas do walki, komentatorzy mają sporo do powiedzenia i są lepsi niż w NBA 2K3. Reszta odgłosów jest w miarę standardowa, ale na wyróżnienie zasługuje trash talking pomiędzy zawodnikami i okrzyki czy gwizdy trenerów (taki na przykład Phil Jackson z Lakersów w ten sposób daj sygnały swoim zawodnikom). No i oczywiście obowiązkowy hip-hopowy soundtrack – Snoop Dogg, Busta Rhymes, Fabolous (czyli niejaki Mase po zmianie ksywy), L'il Mo i inni, których słyszałem po raz pierwszy w życiu. Muza jest naprawdę chłodna, chyba najchłodniejsza z całej



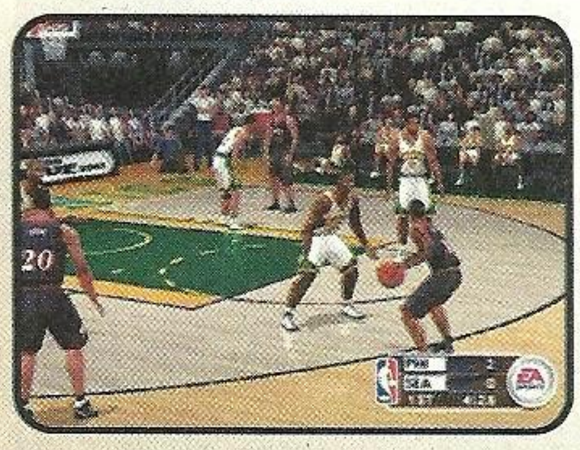
gry.

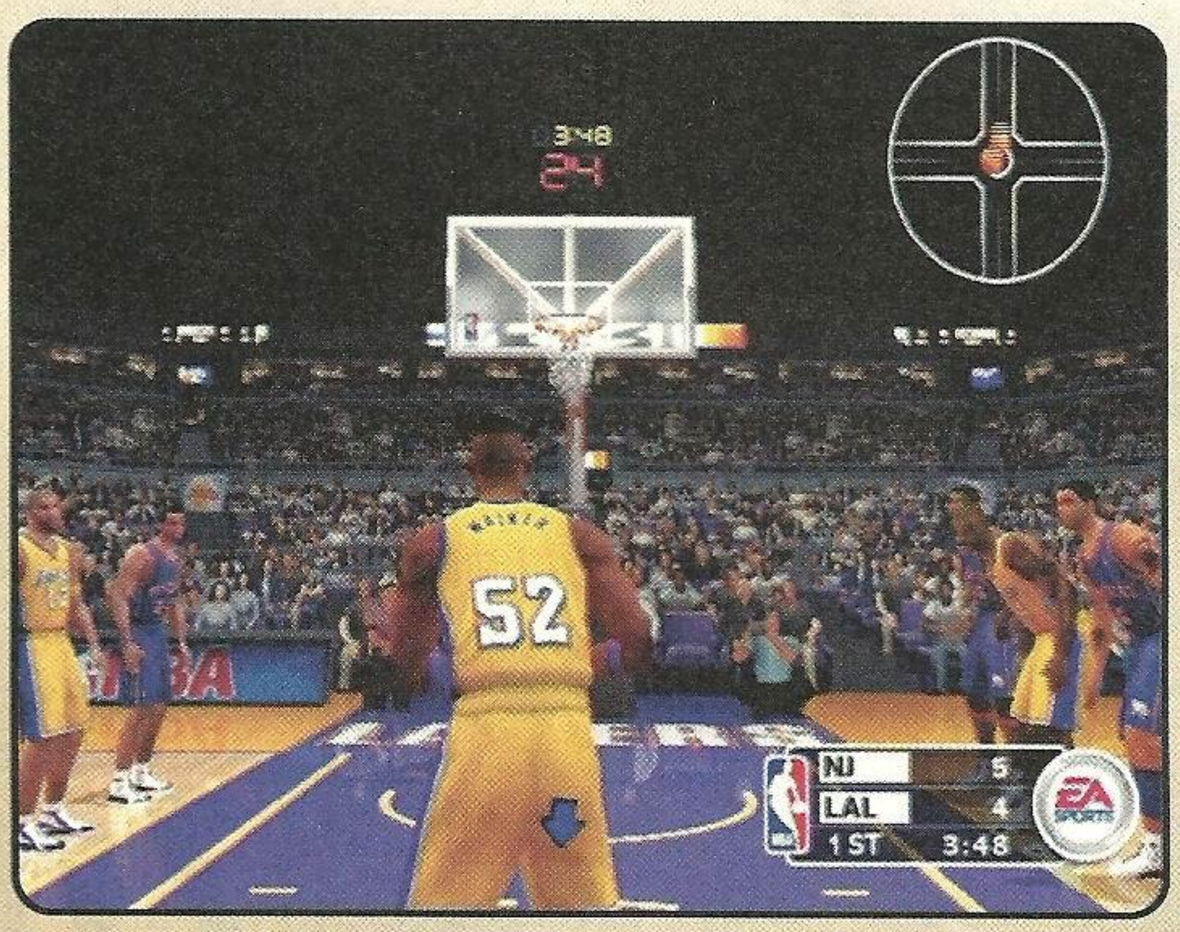
Co tu dużo gadać, NBA Live potrafi dobrze zabawić, ale głębią rozgrywki i stopniem odzwierciedlenia rzeczywistości nie dorasta NBA 2K3 do pięt. Tryb Franchise jest dość mało wymagający – nie trzeba się zbytnio namęczyć, żeby zdobyć mistrzostwo. A inne tez nie wnoszą zbyt dużo do zabawy – granie 1 na 1 nie wciąga tak jak w rzeczywistości, a dodanie dwóch boisk do standardowego ulicznego nic w tym przypadku nie zmieniło.

Ale NBA Live 2003 ma też swoje zalety – jest bardzo rozrywkowa, a przy tym mało wymagająca - nie potrzeba tu mentalności Pata Riley'a (słynie z zamiłowania do twardej defensywy), a wystarczy radosne bieganie i rzucanie – zupełnie jak na podwórkowych boiskach. Dzięki temu znajdzie wielu fanów, którym spodoba się takie luźne przedstawienie koszykówki i dobrze uzupełnia się z NBA 2K3. A jeżeli macie możliwość grania na PS2 w sieci, to NBA Live daje i taką możliwość i sprawuje się przy tym całkiem nieźle – mało spowolnień, dużo zabawy. Można także ściągnąć uaktualnienia składów, co każdy fan koszykówki raz na jakiś czas zrobić powinien.

Dobry to produkt, ale nie wybitny – co ostatnio niestety jest regułą w przypadku gier wypuszczanych przez EA Sports.

Marcellus





Wystarczy podpiąć PS2 do Netu aby ściągnąć uaktualnienie składów. Być może w podstawowym składzie Memphis Grizzlies pojawi się Trybański - gdy wyleczy już kontuzję.

PlayStation 2 — *Ewolucja tej serii idzie w dobrą stronę.*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2, Internet*

7.7

Xbox — *Różnice? Hmm, może ostrzejsza grafika.*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wykorzystuje: *-*

7.3

FIFA 2003

Pali się grunt pod korkami serii FIFA. EA podejmuje coraz bardziej rozpaczliwe próby zadowolenia wszystkich odbiorców i wyprzedzenia przy okazji Pro Evolution Soccer. Tegoroczną edycję można uznać za średnio udaną.

Jest jednak światełko w tunelu – jeszcze kilka lat wytężonej pracy i FIFA przemieni się w PESa, a jak pokazuje tegoroczna edycja, do tego właśnie zdążają programiści z EA Sports. Nie życzę źle tej serii, ani jej twórcom, ale mogliby się wreszcie zdecydować – czy chcą robić piłkę nożną, czy może hokej kopany lub pinball na trawie. Bo, niestety, FIFA cały czas przypomina jedną z tych oryginalnych dyscyplin.

Oczywiście FIFA ma się czym pochwalić. Jest mnóstwo zespołów - zarówno narodowych, jak i klubów. Jest kilkanaście lig z całego świata, w tym takie egzotyki jak liga koreańska i brazylijska. Z Europy jest angielska Premiership, hiszpańska Primera Division, włoska Serie A, niemiecka Bundesliga, francuska La Ligue i ligi takich krajów jak Szwajcaria, Szwecja, Szkocja, Norwegia, Dania, Belgia czy Austria. Nie zabrakło też amerykańskiej MLS oraz zespołów znanych, ale spoza wymienionych lig – z polskich drużyn jest tylko Wisła Kraków i to w składzie, na widok którego kibicom Białej Gwiazdy pękną serca. Frankowski na bramce, brak Żurawskiego - to tylko najbardziej rażące z błędów. Zabrakło jednak ligi holenderskiej i to jest spore zaskoczenie. Jest PSV, Ajax i Feyenoord, ale reszty brak. Swoją drogą, ciekawe kto ma do nich prawa? Większość zawodników ma oryginalne nazwiska, pisane z mniejszymi lub większymi błędami (Kalicak zamiast Kaliciak). Składy większości najważniejszych klubów również są w miarę możliwości aktualne. Dla fanów Barcelony – tak, Juan Roman Riquelme jest w składzie, konkurencja Barcy też się cieszy – lubiący zjeść hambugsa z rana Ronaldo jest w składzie Realu Madryt. Liczba zespołów i zawodników jest naprawdę olbrzymia, ale z drugiej strony brak jakiegokolwiek edytora nie pozwala na żadne zmiany oprócz transferów.

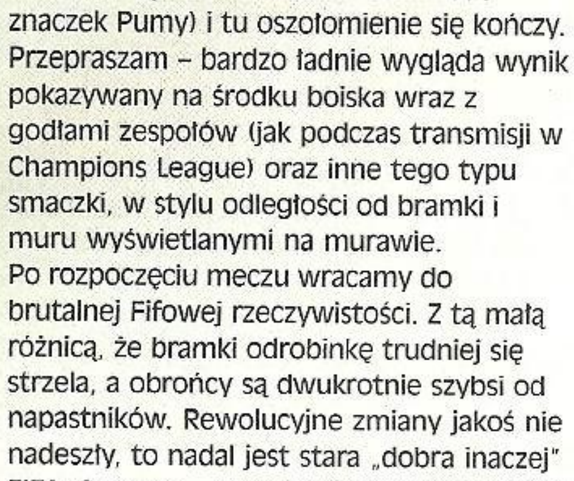
FIFA może też oszołomić wyglądem stadionów (w znakomitej większości identycznych jak w rzeczywistości), oprawą meczu, koszulkami zawodników, na których widać reklamy i znaczki firmowe (na koszulce reprezentantów Polski widać znaczek Pumy) i tu oszołomienie się kończy. Przepraszam – bardzo ładnie wygląda wynik pokazywany na środku boiska wraz z godłami zespołów (jak podczas transmisji w Champions League) oraz inne tego typu smaczki, w stylu odległości od bramki i muru wyświetlanymi na murawie.

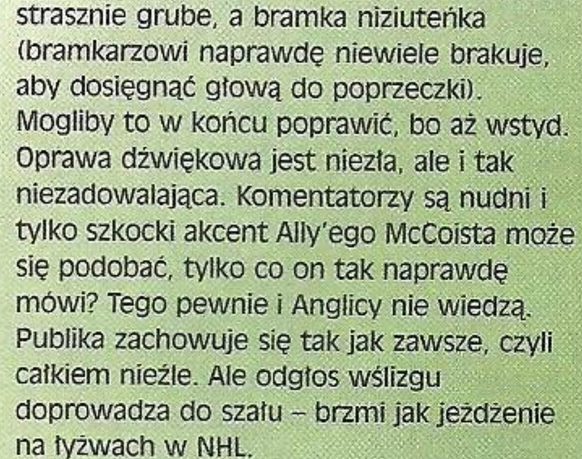
Po rozpoczęciu meczu wracamy do brutalnej Fifowej rzeczywistości. Z tą małą różnicą, że bramki odrobinkę trudniej się strzela, a obrońcy są dwukrotnie szybsi od napastników. Rewolucyjne zmiany jakoś nie nadeszły, to nadal jest stara „dobra inaczej" FIFA. Owszem – sterowanie jest zbliżone do PESowego, nie trzeba wciskać maniakalnie przycisku żeby biec (wreszcie!), a podanie na dobiegnięcie jest pod trójkątem. Znikły zwody umiejscowione pod klawiszami i zgodnie z nową modą EA Sports przeniosły się na prawą gałkę. To w zasadzie wszystkie zmiany w sterowaniu. Warto jednak wspomnieć o nowym sposobie wykonywania rzutów wolnych i rożnych – celownikiem wybieramy miejsce, w którym ma wylądować piłka, a potem w odpowiednim momencie zatrzymujemy latającą po skali wskazówkę na zielonym polu. Nic to specjalnego. Aha, piłkę przy rzutach wolnych można podkręcać, przy rożnych – nie. Ciekawe czemu? Czy zmiany te wyszły grze na dobre? Być może, ale ja jakoś wielkiej różnicy nie widzę. Pomimo obietnic o poprawieniu inteligencji graczy ich zachowanie jest idiotyczne. Nie potrafią złapać nikogo na spalonym. Głównie dlatego, że obrońcy boczni stoją jakieś 15 metrów za środkowymi, chociaż nie ma przy nich żadnego zawodnika. Podobnie głupio zachowują się zawodnicy w ofensywie – rzadko kiedy potrafią dobrze się urwać i wybiec na czysta pozycję. Bramkarze to zupełnie inna bajka – nie wychodzą wtedy, gdy potrzeba (zawodnik wbiega pole karne), wybiegają gdy jest to najmniej potrzebne (dośrodkowanie odchodzące od bramki), nie potrafią ocenić odległości i w ogóle są strasznymi lamerami. Właśnie z dośrodkowań traci się zdecydowanie najwięcej „głupich" bramek. Tak, opowieści o taktycznym rozgrywaniu meczu można między bajki włożyć i to nie tylko z powodu głupoty zawodników. Kolejnym czynnikiem jest mała widoczność nawet na najdalszym ustawieniu kamery (no chyba, że ma się panoramiczny telewizor), oraz całkowicie nieprzydatny radar – kropki są mikroskopijne.

Jak to się ogląda? Całkiem przyjemnie, z daleka można uznać, że zawodnicy są świetnie wykonani, z bliska jest już gorzej. Karykaturalne twarze, które na zbliżeniach wykazują oznaki jakieś ciężkiej choroby skóry, a może nawet trądu. Pokraczne, masywne sylwetki i całkiem niezła animacja kilku zagrań i zachowań, choć do obfitości i elegancji ruchów PES 2 jest jeszcze daleko. No i te ich fryzury... Bez komentarza. Niestety efekt ślizgania się po boisku pozostał - te chłopaki mają po prostu kółeczka zamiast korków. Co jakiś czas można zaobserwować poważne chrupnięcia, a kamera rzadko kiedy nadąża za akcją. Jak dla mnie jednym z najpoważniejszych błędów w grafice tej serii jest grubość słupków bramki i jej wysokość. Zwróćcie na to uwagę – słupki są strasznie grube, a bramka niziuteńka (bramkarzowi naprawdę niewiele brakuje, aby dosięgnąć głową do poprzeczki). Mogliby to w końcu poprawić, bo aż wstyd. Oprawa dźwiękowa jest niezła, ale i tak niezadowalająca. Komentatorzy są nudni i tylko szkocki akcent Ally'ego McCoista może się podobać, tylko co on tak naprawdę mówi? Tego pewnie i Anglicy nie wiedzą. Publika zachowuje się tak jak zawsze, czyli całkiem nieźle. Ale odgłos wślizgu doprowadza do szału – brzmi jak jeżdżenie na łyżwach w NHL.

Podsumowując – nie jest to nic nowego. PES2 jest najlepszą symulacją piłki nożnej na konsolach i gdziekolwiek indziej, a FIFA najlepszą zręcznościówką z ambicjami. Jeżeli znasz i lubisz – kupuj, nie zawiedziesz się. Jeżeli chcesz spróbować czegoś innego – weź się za produkcję Konami, a jeżeli nie znasz ani jednej to musisz wybrać – albo ambicja i granie w prawdziwą piłkę, albo luzackie podejście i strzelanie gola za golem, z realizmem, który wstydzi się, gdy mówi się o nim w jednym zdaniu ze słowem FIFA.

Marcellus





Jedyne, czego PES może pozazdrościć serii FIFA to megafakinpełna licencja na wszystko, co możliwe.

PlayStation 2

FIFA to FIFA. Zmienia się bardzo niewiele.

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

7.5

Xbox i GCN

Animacja nie chrupie w kolejnych meczach. Ciekawostka.

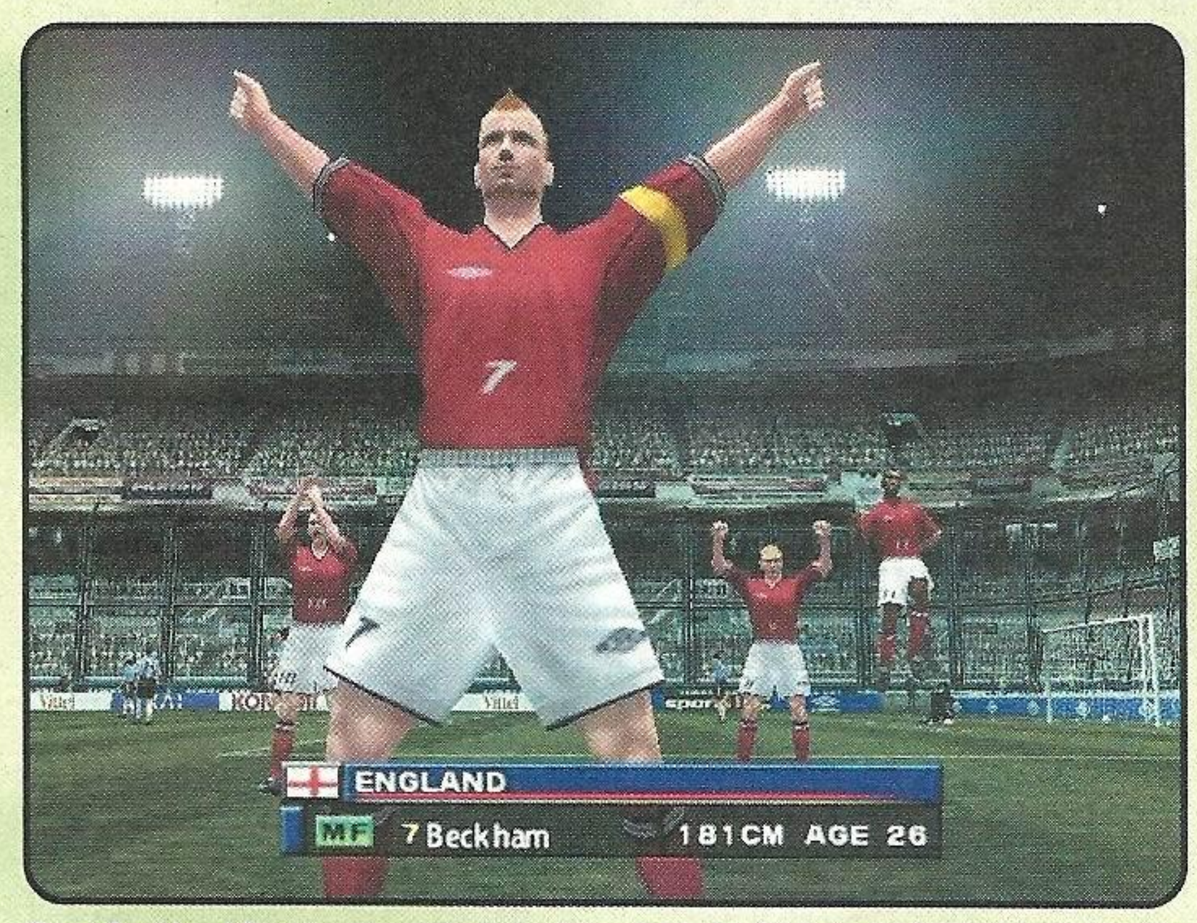
- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.7

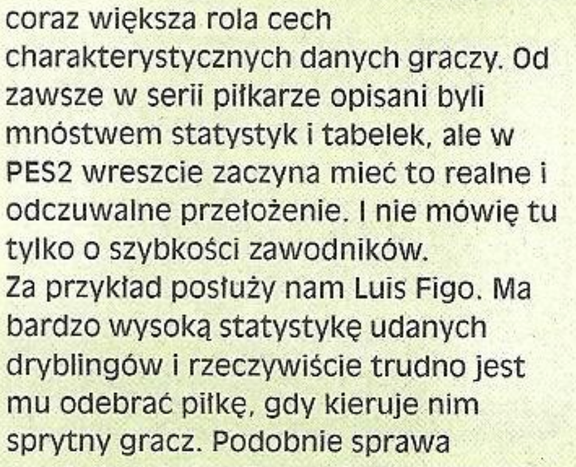
Pro Evolution Soccer 2

Miesiąc temu Marcellus powiedział Wam praktycznie wszystko, co powinniście wiedzieć o nowym PESie. Ja dopowiem tylko: od bety nie zmieniło się nic. Tamten tekst jest jak najbardziej aktualny. To, co przeczytacie poniżej, to moje odczucia z miesięcznego testowania najlepszej piłki nożnej wszech czasów.



Go go Beckham! David znakomicie dośrodkowuje z boku. Może też delikatnie wycofać piłkę - wprost pod nogi często wybiegającego Scholesa, który potrafi huknąć.

PES, który ukazał się rok temu zapoczątkował ewolucję. W PES2 seria ewoluuje dalej. Konami mogłoby – wzorem EA Sports – poprzestać na uaktualnieniu składów i wprowadzić do gry kilka nic nie znaczących dodatków. Ale nie. Japończycy najwyraźniej mają pewną wizję i z każdym rokiem starają się realizować z niej więcej i więcej. Brawa za ambicję... No i olbrzymie podziękowania. Kłaniam się nisko.
Ostatnie pół roku spędziłem grając w Winning Eleven 6 i w sumie spodziewałem się, że PES2 będzie identyczny z japońskim WE6. Nastąpiło jednak sporo zmian w grywalności, których laik być może nie wychwyci. Ale osoby, które z tą serią są od ładnych kilku lat, zauważą je bardzo szybko.. Czy je docenią, czy też nie – zależy to już od preferencji i upodobań. Powiem tylko, że ja jestem nimi wręcz zachwycony.
Pierwsza sprawa, która niezmiernie mi się podoba to usprawniona kontrola nad piłkarzem. To pierwsza gra piłkarska, w której drybluje się przy pomocy zręcznych palców, a nie wciskając przycisk odpowiedzialny za kuglarskie sztuczki (jak w biednej Fifie). Głównie od umiejętności, opanowania i zręczności gracza (a także od statystyk piłkarza, ale o tym za chwilę) zależy udane przejście kilku metrów z piłką. Trzeba nauczyć się zmieniać tempo, zastawiać się, raptownie przyspieszać, wypuścić kulę przed siebie. To prawdziwa sztuka, ale efekty warte są kilkudziesięciu godzin praktyki.
Drugą odczuwalną zmianą w stosunku do PES-a jest zmniejszenie roli automatycznego obrońcy (R1+X). Spróbuj teraz ograniczyć się w obronie tylko do tych dwóch przycisków, a błyskawicznie strzelę Ci bramkę.
Podobnie jak przy kontroli napastników, także i tutaj potrzebna jest zręczność i umiejętność przewidywania.
Jedziemy dalej. Niezmiernie cieszy mnie coraz większa rola cech charakterystycznych danych graczy. Od zawsze w serii piłkarze opisani byli mnóstwem statystyk i tabelek, ale w PES2 wreszcie zaczyna mieć to realne i odczuwalne przełożenie. I nie mówię tu tylko o szybkości zawodników.
Za przykład posłuży nam Luis Figo. Ma bardzo wysoką statystykę udanych dryblingów i rzeczywiście trudno jest mu odebrać piłkę, gdy kieruje nim sprytny gracz. Podobnie sprawa wygląda z dośrodkowaniami. Wyraźnie czuć różnicę gdy wrzuca Beckham czy wspomniany Figo, od – dajmy na to – obrońcy. Defensor wrzuci wolną piłkę świecą, Beckham – podetnie ją i zakrzywi tak, by spadła na głowę napastnikowi.
W rzutach wolnych wykonywanych z bliskiej odległości liczy się podkręcanie.



I znowu Figo zrobi to idealnie (4 bramki do tej pory), podczas gdy Rui Costa również z teamu Portugalii nadaje się bardziej do innych strzałów. W PES2 liczą się indywidualności – zupełnie tak, jak w prawdziwej piłce. Czym byłaby Wisełka, gdyby nie niezwykły instynkt Maćka Żurawskiego, który podpowiada mu w jaki sposób uderzyć piłkę?
PES2 jest także bardziej nieprzewidywalny od ,,jedynki". I znowu mogę śmiało powiedzieć, że tak jak na prawdziwym boisku. Ile razy w transmisjach widzieliście napastnika pudłującego do prawie pustej bramki? W grze również zdarzają się takie historie. Napastnicy nie dochodzą już do główek w siedemdziesięciu procentach przypadków – liczbę tę znacznie zredukowano. Teraz strzelenie bramki z główki to spory wyczyn (hint: wrzucajcie na drugi słupek). Wzrosła liczba strzałów obok bramki, czyli klasycznych pudeł. Są kiksy, świece, nieudane przyjęcia... Jakbym widział mecz w telewizji. Do tego jeszcze sędzia, który nie zawsze gwiżdże tak samo. W jednym meczu traficie na ,,aptekarza" – będzie dawał kartki nawet za pchanie, czy delikatną kosę pod własnym polem karnym. Innym razem konsola podstawi ,,drukarza" – taki uda, że nie widzi obunożnego wślizgu od tyłu wykonanego na pędzącym napastniku przez ostatniego obrońcę. Wszystko to łączy się oczywiście w jedno: w PES2 obserwujemy odejście od pewnego schematu. Bo nie da się ukryć, że po pół roku intensywnego grania PES momentami był schematyczny. Pod tym względem zdecydowanie bardziej podoba mi się PES2.
Jest masa ciekawostek, drobnych szczegółików i zmian – zapraszam do ponownej lektury materiału Marcellusa sprzed miesiąca, a także do ISS Party na stronie 74.
Grafika jest wspaniała. Wprawdzie prosi rzadko doceniają jej piękno, bo na ogół grają na bardzo oddalonym widoku ,,wide", ale na przykład na powtórkach widać twarze i ruchy piłkarzy. Małpy z Fify wymiękają. Nowy komentarz jest lepszy, ale szybko staje się nudny. Ale co tam, nie on jest tu najważniejszy.
Pozostały natomiast kalafiory, na które nie sposób przymknąć oczu. Dlaczego składy nie są aktualne?! Dlaczego trzeba edytować Holendrów, nazwy klubów, etc? Znów nie ma prawdziwych nazwisk w Brazylii... Dalej, Konami, wysupłajcie jeszcze trochę kasy na pełne licencje. I znowu sędzia nie daje czwartej czerwonej kartki, pozwalając faulować do woli po trzeciej. Hmm... Sami widzicie - ,,dychy" być nie może.
Od PES3 chcę jeszcze więcej. Pełne Dolby Digital 5.1, żeby poczuć się jak na stadionie (byłem kiedyś na Wembley, ehhh...). Chcę opcję dla telewizorów widescreenowych, żeby więcej widzieć. Chcę pełną licencję, aktualne składy i możliwość pobierania ich z Internetu oraz aktualizowania po transferach. Chcę, żeby sędzia gwizdał zagranie ręką. Chcę, żeby sędzia stosował czasem przywilej korzyści. Wreszcie chcę PES'a Online...
Ale dziś proponuję jednak PES2 – najlepszą i najmiodniejszą piłkę nożną pod słońcem. Konami jest nie do pokonania.

Gulash

Do listy życzeń dopisujemy jeszcze większą liczbę klubów. W tym polskie. Zobaczymy, czy Wisła powalczy coś więcej w pucharach, może wtedy...

PlayStation 2

PES2 deklasuje inne piłki nożne. Na całej długości boiska.

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.6

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2*

Austin Powers Pinball

Wydawca: GOD *Liczba graczy: 1-4*
Producent: GOD *Konsola: PSX*
Ocena: 5.5

Szpieg Austin Powers jest niezły. Trzeci film właśnie wchodzi na ekrany kin, a poprzednie dwa zawierały całkiem sporo zabawnych akcji. No, chyba że ktoś nie lubi tego rodzaju humoru.

Austin Powers Pinball to jak sama nazwa wskazuje fliper z licencją filmową. Trudno wymyślić coś nowego, więc autorzy nie zadali sobie tego trudu. Oczywiście chodzi o pokonanie doktora Evila...

Jest bardzo standardowo. Do naszej dyspozycji oddano dwa stoły zbudowane w oparciu o grafiki i dźwięki z dwóch pierwszych części filmu. Są zatem bumpery, rampy i łapki, którymi kieruje gracz. Można także przy pomocy d-pada trząść stołem, choć efekt nie jest widoczny na ekranie. Po prostu kulka dostaje lekkiej trzęsiawki. Licencja to licencja - słychać mnóstwo gadek Powersa, na stole widnieje jego podobizna, a na dole – na wyświetlaczu – oglądamy krótkie animacje przetworzone we właściwy dla fliperów sposób, czyli duże piksele i jeden kolor. W sumie wygląda to nienajgorzej.

Na ekranie widać jedynie wycinek stołu, reszta jest scrollowana w górę lub dół – w zależności od tego, jak zachowa się bila. Wszystko jest sympatyczne, kolorowe i płynniutkie. Nawet muzyczka jest przyjemna i można spokojnie odprężyć się przy odbijaniu kulek.

Do odblokowania czekają bonusy, między innymi quiz związany z przygodami Agenta Specjalnej Troski, a także nowe tryby. Zresztą trybów jest sporo, choć wszystkie polegają oczywiście na odbijaniu bili na stołach.

Austin Powers Pinball to klasyczny fliperek, nic dodać – nic ująć. Ma szansę spodobać się nie tylko fanom filmów, ale każdemu, kto ma akurat ochotę poodbijać sobie bilę. Albo tym, którzy zastanawiają się, co nowego można wrzucić w wygłodniałą paszczę PSXa. Bo przecież nie jest tego wcale dużo. Z drugiej strony na brak fliperów na PlayStation także nie można narzekać.

Gulash

NBA ShootOut 2003

Wydawca: Sony *Liczba graczy: 1-8*
Producent: 989 *Konsola: PSX*
Ocena: 4.5

W sumie mógłbym tu wstawić recenzję zeszłorocznej części, z adnotacją, że są nowe składy, a Hornets przeniosło się do Nowego Orleanu. To wszystko. Naprawdę.

NBA ShootOut od zamierzchłych czasów, czyli od końca zeszłego stulecia (heh, ale to brzmi!) stoi w miejscu. Wprawdzie konkurencja na PSXa już praktycznie nie istnieje i tylko EA Sports jeszcze chce wyciągnąć trochę kasy za pomocą NBA Live 2003, ale to nie zmienia faktu, że jakiś wysiłek w przygotowanie tej części mogło 989 Sports jednak włożyć.

Nie włożyło. Graczy, którzy skuszą się na ich propozycję czekają dokładnie te same cierpienia, co poprzednio. Zresztą widać to w wielu aspektach wydanej na PS2 wersji ShootOuta. Oczywiście czasy dla posiadaczy PSX'a są ciężkie i każda gra witana jest z radością, także w N+, ale nie na wszystko można przymknąć oko. Choćbym chciał, to nie wybaczę tego, że mimo powszechnej krytyki poprzednich odsłon nawet minimalna część błędów nie została usunięta. Mamy tą samą fatalną, skaczącą jak żaba animację. Postacie żywcem wyjęte z jakiegoś koszmaru, spójrzcie na te gęby – przylepiony na siłę uśmiech wygląda momentami przerażająco. Ich ruchy jako żywo (a raczej martwo) przypominają zombiaków z Residenta. Gra koszykówkę przypomina tylko czasami, od święta, a i to niespecjalnie. Komentator przez ostatnich sześć lat (czyli od 1997 roku!) nie zmienił chyba ani jednej kwestii, nawet niektórych nowych nazwisk nie wymawia. Co to ma być? Parodia robienia gry? A może kpiny z kupujących?

Nie jest jednak tak źle, żeby nie dało się grać. Ale potrzeba do tego sporego samozaparcia, bo ShootOut zdaje się utrudniać wszystkie nasze zamierzenia i większość akcji to jakieś przypadkowe zagrania. Celowości w poczynaniach przeciwników również nie zauważyłem – co robi dobry gracz, gdy zostanie sam pod koszem? Zdobywa łatwe punkty? Skądże znowu! Odgrywa do dużo gorzej ustawionego zawodnika na szóstym metrze i patrzy jak ten pudłuje... No cóż, taki urok. Jeżeli chcecie zobaczyć jak wygląda dobra koszykówka, a nie macie jeszcze konsoli next-gen, to... No cóż, nie zobaczycie. Jak dla mnie ShootOut 2003 nie jest wart inwestycji.

Marcellus

RC Helicopter

Wydawca: Agetec *Liczba graczy: 1*
Producent: A1 Games *Konsola: PSX*
Ocena: 5.9

„Ahaha! Tata kupił mi w prezencie kierowany radiem helikopter! Kumple będą mi zazdrościć, ale muszę najpierw podszkolić się w trudnej sztuce pilotażu..."

Tata jest w porządku – takie zabawki wcale nie są tanie. No, ale może dostał ,,trzynastkę" i zamiast przepić ją z kumplami, postanowił sprawić dziecku prezent. Czyn to zaiste chwalebny, a my mamy pretekst do gry video.

No więc dostajemy śmigłowiec i szalejemy. Trening czyni mistrza...

Zaczynamy od własnego pokoju. Potem są misje. Na przykład mama prosi o ścięcie trawy w ogrodzie (do czego, jak wiecie, wirniki śmigłowca nadają się wręcz idealnie), albo robimy zdjęcia duchom szalejącym po naszej szkole. Za dobrze wykonane zadania otrzymujemy punkty, za które możemy kupić baterie o dłuższej żywotności, bądź nowy śmigłowiec do kolekcji.

Gra jest trudna, a sterowanie wymagające. Z tego powodu nadaje się jedynie dla cierpliwych i spokojnych graczy. Osoby stresujące się przy kilku niepowodzeniach powinny odpuścić sobie tę pozycję, inaczej pad pójdzie w drzazgi. Podczas wykonywania zadania można tylko pięć razy odbić się od ścian, a uniknięcie tego jest trudną sztuką.

Pozycja pochodzi z serii A1 Games i kosztuje w USA 10 dolarów... Wszystko jasne. Nie ma co liczyć na świetną grafikę, czy dźwięk. Oprawa jest raczej umowna – prościutka grafika, słaba muzyczka i dźwięk. Ale szczerze mówiąc jakoś nie przeszkadzało mi to w zabawie. Cała uwaga skupiona jest bowiem na helikopterku, a raczej na dwóch gałkach Dual Shocka kierujących pojazdem. W niektórych pomieszczeniach można przełączyć kamerę i oglądać śmigłowiec od tyłu, w innych lokacjach jesteśmy skazani na to, co oferuje konsola.

Dobre kilka lat temu Shiny obdarowało graczy podobną pozycją, pod tytułem R/C Stunt Copter i jest ona zdecydowanie lepsza, niż prezentowana tutaj gra. Raczej zakrzątnijcie się za tamtym tytułem – do dziś nieźle się broni. Ale RC Helicopter także może być zabawny przez kilka godzin.

Gulash

Michael Schumacher Kart

Wydawca: JoWood *Liczba graczy: 1-2*
Producent: JoWood *Konsola: PSX*
Ocena: 5.0

Zanim Michael Schumacher zaczął królować w wyścigach Formuły 1, kilkanaście lat temu był mistrzem kartów. Teraz firmuje swoją twarzą grę traktującą właśnie o wyścigach małych pojazdów.

Jakie są karty, wie chyba każdy. W Polsce pojawia się coraz więcej torów, na których można sprawdzić swoje siły w wyścigu ze znajomymi. Tyle, że karty w MSK2002 rozwijają dużo większe prędkości, niż te, na których mogą się ścigać osoby bez prawa jazdy. Prędkość pokonywania prostych to jakieś 70-80 kilometrów na godzinę, co przy gabarytach karta jest zawrotną wręcz szybkością.

Udało się to oddać dość dobrze – jest poczucie szybkości, a animacja raczej nie zwalnia. Ale to już wszystkie plusy oprawy wizualnej MSK2002. Reszta jest wyraźnie niedopracowana. Rozjeżdżają się tekstury i polygony, a liczne przenikania obiektów mogą denerwować. Mimo to grafika nie wygląda najgorzej – w końcu wolimy płynną animację, niż pokaz slajdów i piękne pobocza.Trzeba brać to, co dają. Ale do wizualnego splendoru Ridge Racer Type 4 czy Gran Turismo 2 cały czas daleka droga.

Karty są bardzo czułe na sterowanie. Mocniejsze przyciśnięcie kierunku powoduje, że kierowany bolid uderza w bandę. A to oczywiście wiąże się ze zwolnieniem. Przeciwnicy jeżdżą sprawnie i nie można pozwolić sobie na zbyt częste obijanie. Są dwa rodzaje tras – w halach i na otwartej przestrzeni, ale zawsze są wąskie i pełne zdradzieckich zakrętów.

Tryby gry są standardowe: Championship, Time Trial oraz Duel dla dwóch graczy (tutaj animacja już zwalnia). Jest również trening, który jak wiadomo czyni mistrza.

MSK2002 to przeciętna pozycja. Raczej nie polecamy – na PSX'a jest tyle dobrych wyścigów, że z pewnością znajdziecie coś ciekawszego. Chyba, że graliście już w absolutnie wszystkie, ale to raczej niemożliwe.

Gulash

Shrek's Treasure Hunt

Wydawca: TDK *Liczba graczy: 1*
Producent: TDK *Konsola: PSX*
Ocena: 1.0

Po perypetiach znanych z filmu, Shrek i księżniczka Fiona prowadzą spokojne życie w domku na bagnach. Kochają się, codziennie rano myją swe obłe ciała pod strumieniami błota i tak dalej, i tym podobne.

Pewnego dnia zakochana para szykowała się na piknik. Lecz stała się rzecz straszna! Trzy ślepe myszy okradły Shreka i Fionę z piknikowego sprzętu i rozniosły go po moczarach. Dzielny Shrek nie czeka i wyrusza w nieznane by odbić koszyk z ulubionym żarciem, a także kilka innych rzeczy niezbędnych do pikniku.

Tak przedstawia się fabuła nowej gry na PSX'a. Od razu dodam, że ta pozycja kosztuje w USA 9.99 dolarów. I pewnie dlatego jest wręcz żałosna.

Shrek's Treasure Hunt to platformówka. Hurra! – zakrzykniecie. Nie, nie cieszcie się. Platformówka powinna mieć więcej niż 10 klatek animacji na sekundę. Grafika nie powinna dorysowywać się tuż przed nosem bohatera. A i przydałoby się, żeby sam bohater poruszał się z jakąś gracją, czy sensem. Tak więc grubas Shrek biega, skacze i coś tam zbiera. Wszystko przy akompaniamencie tragicznej grafiki, żenującej animacji i jakiegoś popiskiwania z głośnika. Oj, nie tędy droga. Swoja drogą gier ze Shrekiem na różne platformy jest już conajmniej pięć i żadna, ale to żadna nie nadaje się do grania.

Shrek jest potworny, brzydki, tragiczny. Sto razy więcej radości dostarczy Wam pierwszy Spyro na PSX'a. Zresztą fajnych platformerów 3D jest na szarą konsolkę masa - choćby znakomite Gex'y. Możecie także sprawdzić Pandemonium 1 i 2, to naprawdę fachowe pozycje.

A tę grę zwyczajnie sobie odpuśćcie.

Gulash

X-Men Next Dimension

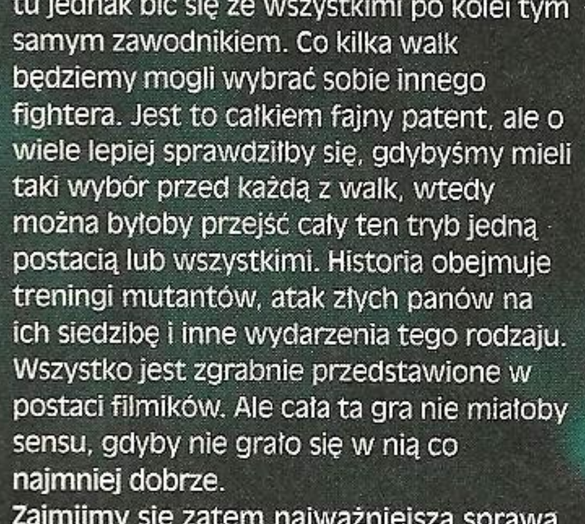
Amerykańskie komiksy często przypominają brazylijskie seriale. Ich bohaterowie w miarę kolejnych lat są poddawani coraz dziwniejszym metamorfozom, lądują w odmiennych światach i spotykają się z postaciami z innych komiksów (crossover).

Wreszcie są pozornie mordowani przez swoich twórców. A to wszystko tylko po to, aby nie znudzić czytelnika.
Podobnie jest z X-Men. Ten komiks zupełnie nie przypomina tego, czym był kilka lat temu. Do tego stopnia, że zabierając się za nową grę z literką X, nie rozpoznałem części postaci. To nic – pomyślałem sobie i wybrałem filar tego uniwersum – Wolverine. Wiadomo, on nigdy się nie zmienia, będzie tu zawsze, nawet kiedy inni odpadną. Oprócz niego w X-Men: Next Dimension występuje jeszcze dwudziestu trzech mutantów, którzy będą używać swoich nóżek, rączek i ponadnaturalnych zdolności do pokonywania przeciwników. Wybór jest przedni, a że każdy z nich posiada po kilkadziesiąt ciosów, to będzie w czym wybierać. Obok zwykłych trybów gry dla jednej i dwóch osób (Arcade, Survival, VS, Practice), znalazł się Story. Nie będziemy tu jednak bić się ze wszystkimi po kolei tym samym zawodnikiem. Co kilka walk będziemy mogli wybrać sobie innego fightera. Jest to całkiem fajny patent, ale o wiele lepiej sprawdziłby się, gdybyśmy mieli taki wybór przed każdą z walk, wtedy można byłoby przejść cały ten tryb jedną postacią lub wszystkimi. Historia obejmuje treningi mutantów, atak złych panów na ich siedzibę i inne wydarzenia tego rodzaju. Wszystko jest zgrabnie przedstawione w postaci filmików. Ale cała ta gra nie miałoby sensu, gdyby nie grało się w nią co najmniej dobrze.
Zajmijmy się zatem najważniejszą sprawą – miodem. Na początku zabawy nie zwracałem zbyt dużej uwagi na system walki. Miałem nadzieję na prosty

masherski fighterek, ale myliłem się. Oczywiście, można na początku nawalać bez opamiętania w klawisze i wywalać przeprogramowane 20-hitowe combosy, ale nie o to tutaj chodzi. Garnitur ciosów przypadających na jedną postać znacznie wzrósł od poprzedniej części (X-Men: Mutant Academy). Są tech rolle, countery, recovery, ciosy w powietrzu – wszystko to, co do tej pory posiadały tylko japońskie fightery.
Mogę przyczepić się tylko do AI przeciwników sterowanych przez konsolę, którzy wyczyniają takie cuda, że aż trudno oprzeć się wrażeniu, że oszukują. Jednak to VS jest esencją bijatyk, więc można to puścić płazem. Tym bardziej, że na arenach dzieje się bardzo dużo. Większość z nich jest wielopoziomowa. Podobnie jak w Dead or Alive da się zepchnąć wroga na platformę poniżej i kontynuować tam walkę. Oprócz tego między rundami elementy otoczenia mogą się zmieniać. Dla przykładu, przed rezydencją po pierwszej wygranej boisko rozsuwa się i odsłania przejście do podziemnego laboratorium. Osobiście najbardziej przypadło mi do gustu wirtualnie stworzone miejsce, gdzie mutanci ćwiczą swoje umiejętności. Otóż podczas walki co chwilę przenoszą się w inne miejsce - a to do starożytnego Rzymu, a to na sam środek bitwy

Damn, znowu Toad. No dobra. Grafika i animacja pozostawiają sporo do życzenia. To zdecydowanie drugoligowy fajter.

rozgrywającej się podczas II wojny światowej. Naprawdę rewelacyjny efekt. Wiele elementów otoczenia da się rozwalić lub nawet użyć w walce. Słabszą stroną są natomiast modele postaci i ich animacja. Nie jest zła, ale z całą pewnością mogłaby być lepsza. Każdy mutant ma cztery wdzianka, które zdobywamy w miarę postępów w grze. Kamera przy specjalach lub mocniejszych ciosach szaleje, robi zbliżenia, zmienia kąt obserwowania akcji. Nieprawdopodobnie dodaje to dynamiki. Fighterzy przed walką, podczas, jak i po niej wypowiadają swoje kwestie. Są one w większości wypadków dobre, ale zdecydowanie zbyt często się powtarzają. Aktorzy podkładający głos chyba byli już bardzo znudzeni swoją pracą lub też zabrakło inwencji skrybom. Ospbiście najbardziej przypadł mi do gustu tekst Rosomaka: „Masz sześć powodów, żeby odejść...". Chłodne. Muzyka również nie zawodzi. Powiem więcej – jest bardzo dobra. X-Men: ND został definitywnie stworzony dla fanów i jest jak do tej pory najbardziej wartościową grą traktującą o tej serii. Ilość postaci, miejscówek, trybów gry i bonusowego stuffu poraża. Poza tym jest z całą pewnością dobrą bijatyką i dlatego nie mam innego wyjścia, jak polecić ją Wam.



Beast i Toad w starciu. Naturalnie Toad wymachuje na wszystkie strony olbrzymim językiem. Fajnie grał go w filmie Darth Maul.

Dawno, dawno temu...

Na PSOne został wydany X-Men: Mutant Academy. Gra przeszła długą drogę, była dopieszczana przez kilka lat. Wielu wątpiło, że wyjdzie z tego coś dobrego. Na kolejnych targach pokazywano stadia rozwoju X-Mena i nie wyglądały one rewelacyjnie. W końcu została wydana. W tym samym czasie film miał swoją premierę, tak więc dzieciaki prosto z kin mogły pomaszerować do sklepów i zaopatrzyć się w tę trójwymiarową nawalankę. Okazało się, że gra została dopracowana i siekanka jest wprost przednia. X-Men: Mutant Academy został zrecenzowany w 24 numerze Neo Plus (wrzesień 2000 r.) i otrzymał dobrą ocenę. Kontynuacja, Mutant Academy 2 ukazała się mniej więcej rok temu. Oczywiście Next Dimension nawiązuje tylko do komiksów, ale warto spojrzeć na tamte gry i porównać, jak w ciągu dwóch lat zmienił się design postaci i realia tego świata.
Jest jeszcze jedna sprawa, którą warto poruszyć. Patrząc na X-Men: ND nie mogę się oprzeć pewnemu wrażeniu. Nigdy nie myślałem, że coś takiego napiszę, ale Amerykanie zaczynają robią coraz lepsze bijatyki i jeśli tak dalej pójdzie, to MK może poważnie zarządzić. Tak, teraz niech tylko Japońce zrobią porządnego FPP i świat stanie na głowie.

OG

PS2, Xbox, GCN

Przede wszystkim dla fanów universum Marvela.

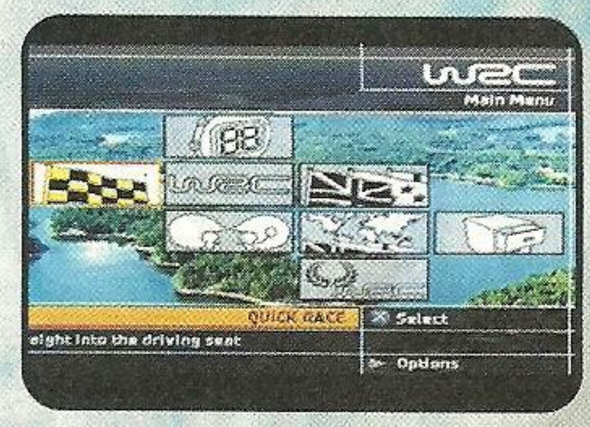
- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Paradox Dev.
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.3

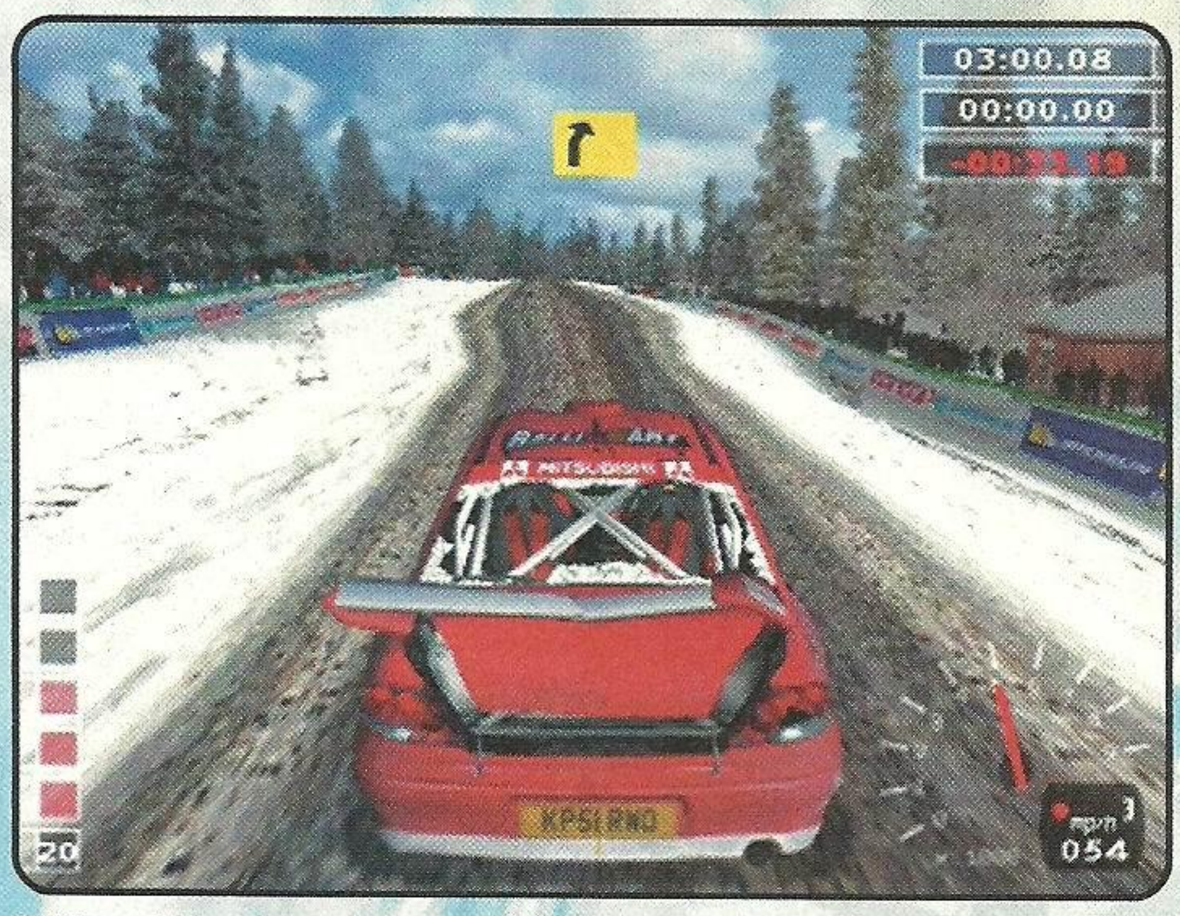
WRC II Extreme



Po tym, jak rozczarował mnie Colin McRae Rally 3.0, obawiałem się, że WRC II również będzie nienajlepsze. Na szczęście limit rozczarowań został już wyczerpany.

Sony nie reklamowało swojego produktu tak nachalnie jak Codemasters, a to (wiem z doświadczenia) oznaczało, że gra będzie przynajmniej dobra. Zresztą dokładnie tak jak poprzednia część, którą recenzowałem rok temu. Co docenili gracze, kupując ją w takiej ilości, że uzyskała status platyny. Następca jest równie dobry, a porównywać go z Colinem będzie nie fair dla dziełka Codemasters, bo WRC II jest po prostu lepsze w każdym niemal aspekcie programistycznego rzemiosła.
Jak wskazuje sam tytuł, autorzy z Evolution Studios, mieli do swej dyspozycji pełniuteńką licencję FIA World Rally Championship na sezon 2002 i to widać w każdym detalu. Począwszy od dynamicznego, świetnie zmontowanego i okraszonego ostrą muzą intra, przez podobnie zrealizowane, krótkie zapowiedzi każdego wyścigu, aż po wszystkie zespoły fabryczne (Subaru, Peugeot, Citroen, Mitsubishi, Skoda, Hyundai) wraz z prawie wszystkimi kierowcami oraz pilotami (brakuje chyba tylko Colina McRae i Nicky'ego Grista). Czeka na nas, uwaga, 126 (!) odcinków specjalnych (większość jest na początku ukryta) rozmieszczonych w czternastu krajach na czterech kontynentach. Niektóre z nich to prawdziwe potwory – jedzie się ponad 6 minut (a w Grecji nawet około 10), co przy wielkich emocjach i pracy fizycznej (szczególnie na kierownicy z Force Feedbackiem) i umysłowej, jaką trzeba wykonać podczas przejazdu jest naprawdę wyczerpujące. Porównanie z Colinem wypada świetnie – rajdów jest o sześć więcej, a odcinków specjalnych grubo ponad dwa razy więcej! Będziemy się ścigać w Monaco, Szwecji, Francji (Korsyka), Hiszpanii, na Cyprze, w Argentynie, Grecji, Kenii, Finlandii, Niemczech, Włoszech, na Nowej Zelandii, w Australii i wreszcie sezon zakończymy w Anglii. Jak widać,

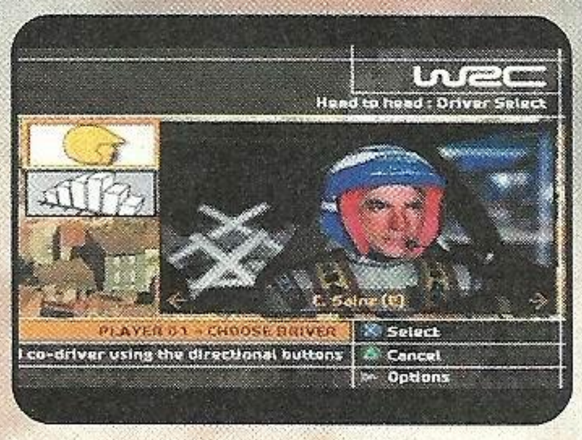
kolejność jest identyczna z rzeczywistą. Podstawowym trybem jest WRC czyli sezon, w którym możemy ścigać się w dowolnie wybranym samochodzie i wcielić w jednego z kilkunastu kierowców. Na początku dostępne są tylko dwa poziomy trudności, ale po zwycięstwie na Professional, odkryjemy poziom Experta. Tam jest naprawdę bardzo trudno o zwycięstwo. Tym bardziej, że każdego dnia rajdu do przejechania są trzy odcinki specjalne, a wszelkich napraw możemy dokonywać dopiero pod koniec dnia. W tym trybie, tak jak w większości dostępnych w grze, możemy grać w multiplayerze na zasadzie „Hot Seat" – każdy z czterech graczy jedzie samodzielnie, w kolejności wybranej na początku. Jedynymi trybami, które nie pozwalają na granie w multi są Quick Race (losowo wybrany samochód i odcinek specjalny) i WRC Challenge – tu odkrywamy specjalne kody. Jest też tryb dla dwóch graczy na podzielonym ekranie, a w przeciwieństwie do tego z Colina bardzo mało się tnie i dorysowuje. Jedno je łączy i zarazem dzieli – w Colinie w ogóle nie było widać samochodu przeciwnika, w WRC II pojawia się jako „duch" – można przez niego przejechać. Lepsze to niż nic, a pozwala zaoszczędzić trochę mocy konsoli. Reszta trybów to: standardowy Time Trial i dwa tryby umożliwiające samodzielnie ułożenie rajdu lub całych mistrzostw – Custom Rally i Custom Championship.

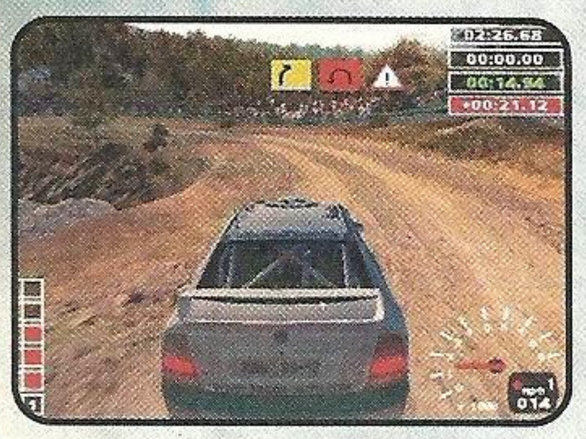


Całkiem nieźle udało mi się rozwalić tego Lancera. Klapa od bagażnika to pryszcz, największe problemy sprawia maska, która potrafi skutecznie zasłonić widok z kabiny.

Dźwięk w WRC II jest solidny, wprawdzie nie wykorzystuje najnowszych zdobyczy techniki, czyli DTSu i Dolby, ale i tak jest dobrze. Wszystko dobrano odpowiednio – brzmienie silników jest różne dla każdej fury, nieźle słychać pracujące zawieszenie. Na trasach kamienistych słyszymy obijające się o podwozie kamyczki, a na śniegu słyszymy chrzęst i skrzypienie. Pilot ma dobry, mocny głos, a na krętych trasach ma tyle pracy, że ledwo się wyrabia z zapowiadaniem kolejnych zakrętów.
Jeżeli pytacie o grafikę, to ja odpowiadam – jest bardzo dobrze. Colin ma swoje atuty – piękny samochód, rewelacyjny efekt wody na szybie i to w sumie wszystko.
WRC II fury ma nie tak piękne, choć i tak są nienajgorsze, efektu wody na szybie nie uświadczymy, ale za to otoczenie jest przebogate. Nigdy nie jest tak, że okolica wionie pustką, jest pełno drzew, krzaków, skał, widoczność ogromna, a mimo to rzadko można zaobserwować dorysowywanie się jakichś elementów. Kolorystyka dużo lepiej dobrana, tekstury w miarę możliwości urozmaicone. Jeżeli w Colinie cała para poszła w samochód, tak w WRC II prawie wszystko co PS2 miała, zostało władowane w otoczenie. Ale dla samochodów też trochę zostało – szczególnie ładnie prezentują się z bliskiego ujęcia kamery zza pojazdu. Jedynym problemem jest to, że jest to widok mało praktyczny. Oczywiście samochody się brudzą, niszczą, wgniatają, rozsypują i tak dalej. W Colinie jest pod tym względem nieco lepiej, ale nie jesteśmy tu po to, żeby oglądać, jak nam się samochód rozwałkowuje...
Jesteśmy tu po to, żeby jeździć, czuć prędkość i wygrywać. To zadanie WRC II wypełnia znakomicie. I to zarówno na padzie, jak i przy użyciu kierownicy z Force Feedbackiem. Wprawdzie to drugie urządzonko daje wrażenia kilkukrotnie mocniejsze, ale nie każdy ma taką

WRCII nie radzi sobie tak doskonale z efektami wody jak CMR3.0, ale i tak jest na co popatrzeć. Szczególnie po wjechaniu rozpędzonym bolidem w kałużę.



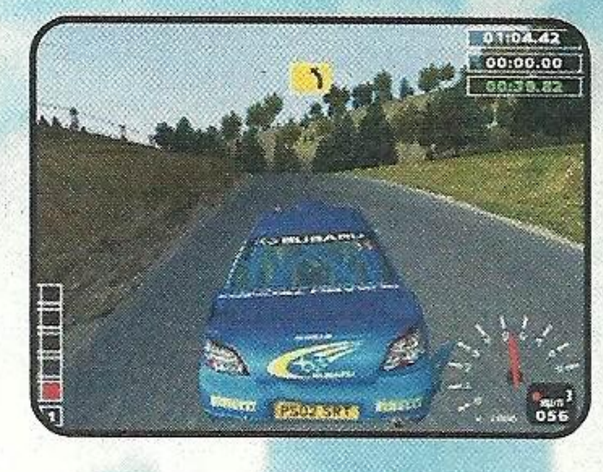


kierownicę. Muszę jednak przyznać, że powoli warto zacząć zastanawiać się nad jej zakupem. Po pierwsze: samochód daje się świetnie prowadzić, zachowuje się realistycznie, nie ucieka na zakrętach i da się wykonać naprawdę efektowne i co najważniejsze skuteczne power slide'y. Niech Was jednak nie zmyli pierwszy rajd w trybie WRC – Monaco. Wygrać jest go łatwo, ale później zaczynają się schody i to strome. Drugim rajdem jest Szwecja, a na śniegu i lodzie trzeba się naprawdę mocno napracować, żeby osiągnąć dobry wynik. Podobnie jest w większości następnych rajdów – bez pracy nie ma kołaczy. Prawie każdy z rajdów ma taki etap, na którym warunki atmosferyczne są bardzo ciężkie. We Francji potwornie leje, w Argentynie i Anglii jest podobnie. Nawet pozornie łatwe Monaco ma etapy, gdzie sypie śnieg i nawierzchnia jest bardzo śliska. W takich warunkach uzyskanie dobrego wyniku nie jest sprawą łatwą. Trasy odcinków specjalnych są bardzo urozmaicone – nigdy nie można się nudzić, na trasach asfaltowych trzeba gnać z dużą prędkością, na szutrach walczymy z nierówną nawierzchnią, na której auto podskakuje i trzęsie się jak szalone, na śniegu i lodzie prześladuje nas słaba przyczepność i tak dalej. Są także trasy nocne i tu trzeba pochwalić programistów – wyglądają świetnie, potężny zestaw halogenów rozświetla mrok przed nami, ale tylko dopóki ich nie rozbijemy... Wtedy pozostaje nam jechać przy dość marnych reflektorach naszego samochodu, a nie jest to miłe.

Napotkamy również na odcinki Super Special – czyli jazda równoległa i tu także nic się nie dorysowuje, a widoczność jest całkiem dobra. WRC II naprawdę robi wrażenie – momentami wygląda jak telewizyjna relacja z rajdu, tak piękne i rzeczywiste są krajobrazy. No i co najważniejsze - prawie nigdy nie jest łatwo o zwycięstwo, a adrenalina pulsuje w żyłach jak szalona.

Podczas samego wyścigu widzimy, które miejsce zajmujemy i jest to informacja wiarygodna, pomiędzy etapami pokazuje się klasyfikacja i możemy ją sobie przeglądać, ile dusza zapragnie. Podając tę oczywistą informację piję oczywiście do Colina, gdzie było to niepotrzebnie utrudnione. Jeżeli wypadniemy z trasy, to możemy spróbować wrócić, poczekać aż zostaniemy zresetowani (czasami zbyt długo to trwa) lub zarządzić powrót na trasę samodzielnie – czeka nas wtedy pięciosekundowa kara. Kara dziesięciosekundowa czeka nas, gdy nie trafimy pomiędzy słupki w punkcie pomiaru czasu – zostanie nam ona doliczona na końcu wyścigu. Podobna kara jest naliczana za przekroczenie czasu w strefie serwisowej – za każdą minutę przekroczenia doliczane jest 10 sekund. Trzeba uważać, bo czas biegnie nieustannie – mamy pięć minut czasu rzeczywistego na ustawianie i naprawy. Zmiana ustawień skrzyni biegów kosztuje nas minutę, reszta zmian zazwyczaj 30 sekund, naprawa karoserii – 2 minuty. Trzeba się uwijać i rozważnie decydować. WRC II Extreme deklasuje Colin McRae Rally 3.0 na prawie całej linii. Jest ładniejszy, dużo większy, ma więcej możliwości konfiguracji i dostosowania zabawy do naszych potrzeb.

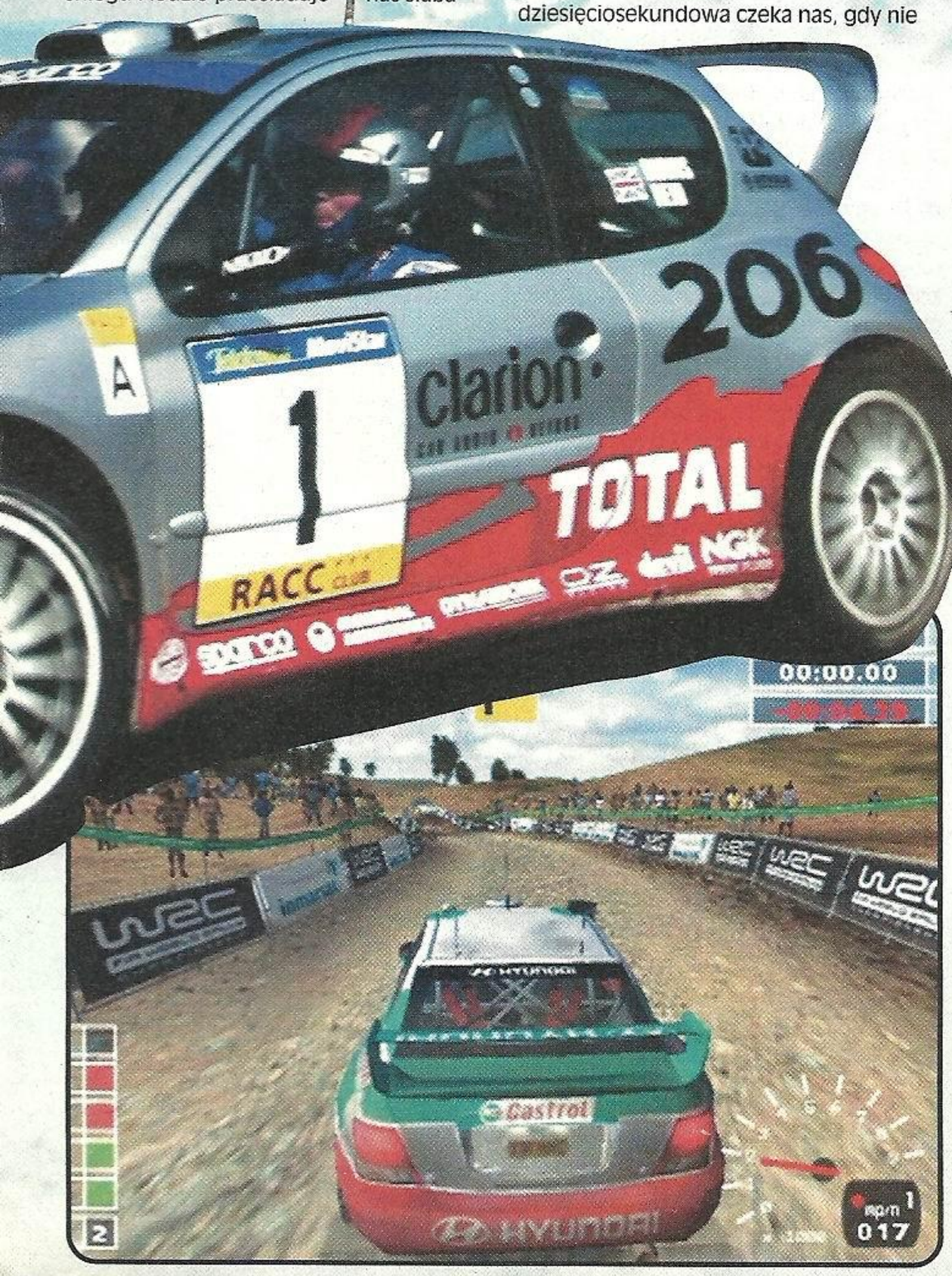
Widoczność jest po prostu niesamowita. Czasami można w oddali dojrzeć odcinek, po którym będziemy jechać za kilkadziesiąt sekund.



Ciekawie rozwiązano pracę pilota. Ma on dwie wersje „opowiadania" trasy – najpierw kierunek zakrętu, a potem kształt, lub na odwrót – najpierw kształt, a potem kierunek. Wbrew pozorom jest to ważne – jeżeli uważnie obserwujemy pojawiające się strzałki to ważniejszy jest dla nas kształt zakrętu i uwagi w stylu „Don't cut – Rocks inside", „Opens – Caution! Trees outside" i inne tego typu ostrzeżenia, które pilot wyrzuca w tempie karabinu maszynowego. Jeżeli w ogóle nie patrzymy na strzałki, to warto najpierw dowiedzieć się, w którą stronę będzie zakręt, a dopiero potem posłuchać uwag o mogących nastąpić problemach.

Najważniejsze jest jednak to, że ma naprawdę dobrze dopracowany model jazdy – samochód zachowuje się na trasie prawie jak prawdziwy. Toczymy ciężką walkę z warunkami na drodze i nie musimy martwić się o to, że bryka się rozbryka... no chyba, że nie nadążymy z manewrami, a jest to możliwe – niektóre trasy są tak kręte, że spaghetti wygląda przy nich na proste jak drut. Wszystko jest bardzo, bardzo dobre, ale... jest jeden ważny wyjątek – fizyka wypadków jest nieszczególna – fura lata i odbija się jak szalona, fajnie to wygląda, ale realistycznie nie jest. Może to wina podtytułu Extreme – ekstremalnie niedopracowane wypadki? Hehehe. Tak, czy inaczej polecam WRC II z całego serca. Są to bez dwóch zdań najlepsze wyścigi rajdowe ma PlayStation 2.

Marcellus



W Colinie fury są zbyt ciężkie. W WRC II problem jest odwrotny, wydają się zbyt lekkie i bardzo je rzuca na wertepach, a wypadki przeczą prawom fizyki. Zależy co kto lubi...

PlayStation 2

Najlepsze i najładniejsze rajdy na PlayStation 2.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Evolution St
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA **DŹWIĘK** **MIÓD**

Wykorzystuje: *Force Feedback*

9.0

Tony Hawk's Pro Skater 4

Gdyby THPS4 różnił się od poprzedniej części tylko nowymi levelami, kilkoma trikami i soundtrackiem, byłby tylko dobry. Na szczęście ekipa z Neversoft przewidziała to i dała nam zdecydowanie więcej.

ZOO to niezbyt udany poziom. No, ale można przynajmniej popatrzeć na przechadzające się tu i ówdzie zwierzaki. W klatkach.

Od dłuższego czasu mamy okazję sprawdzać coraz nowsze dokonania w dziedzinie konsolowych skejtówek. Mniej więcej trzy lata temu pojawiła się pierwsza część THPS, a wcześniejsze tytuły można spokojnie uznać za niezbyt udane próby podejścia do tematu. Dla tych, którzy nigdy nie mieli kontaktu z żadną grą sygnowaną przez najbardziej znanego skatera na świecie dodam, że treścią serii THPS jest jeżdżenie na deskorolce. Być może nie wszyscy to wiedzą, ale nie służy ona do zjeżdżania z górki, ani robienia slalomu między pachołkami. Podstawowym elementem jazdy na deskorolce jest robienie trików takich jak kickflip oraz wszelkiego rodzaju slide'ów i grindów, czyli ślizgania się po murkach i rurkach różnymi częściami deskorolki. W związku z tym, że na zostanie przeciętnym skaterem potrzeba kilku dobrych lat treningu, THPS to dobre rozwiązanie, jeśli ktoś ma ochotę sprawdzić, jaką radochę daje zrobienie bardziej zaawansowanego triku niż ollie.

Tak się składa, że z serią THPS znam się od początku jej kariery, można nawet powiedzieć, że trochę dłużej. Pierwszego Hawka widziałem jako wczesną betę i już wtedy wiadomo było, że szykuje się coś świeżego. Autorzy zapowiadali tytuł, w którym zrobienie kickflipa przy grindzie z rurki na rurkę miało być sporym wyzwaniem. Strasznie mi się to spodobało, ponieważ jeszcze trzy lata temu sporo jeździłem i dosyć często odczuwałem bolesne skutki spotkania głowy z asfaltem po nieudanym nosegrindzie.

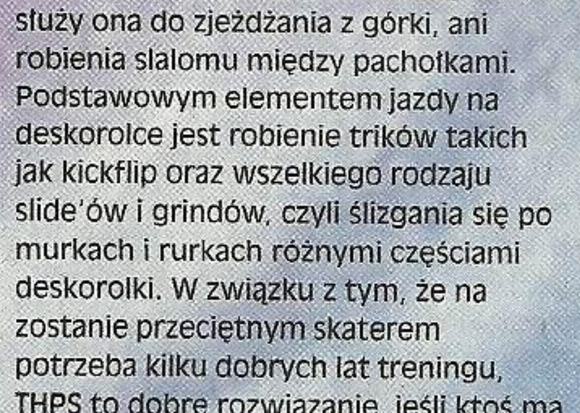
Jak się okazało, pierwsza część sagi o skaterach była megamiodną zręcznościówką. Chodziło w niej o zbieranie literek, przewracanie beczek, szukanie ukrytych kaset i zmieszczenie się w dwóch minutach, które przeznaczono na pokonanie levelu. Oczywiście, oprócz stricte zręcznościowych aspektów, THPS1 posiadał doskonały skaterski feeling, a samą tematykę gry można było określić co najmniej jako nowatorską.

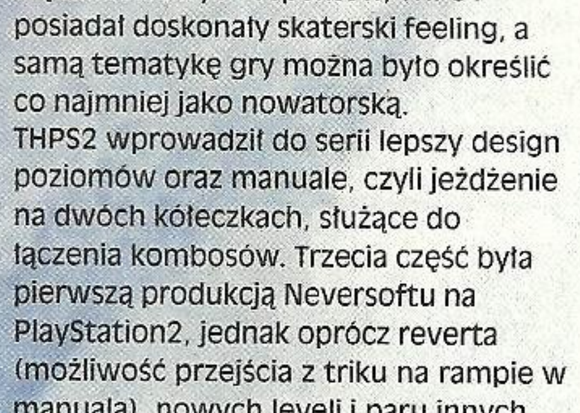
THPS2 wprowadził do serii lepszy design poziomów oraz manuale, czyli jeżdżenie na dwóch kółeczkach, służące do łączenia kombosów. Trzecia część była pierwszą produkcją Neversoftu na PlayStation2, jednak oprócz reverta (możliwość przejścia z triku na rampie w manuala), nowych leveli i paru innych usprawnień nie różniła się zbytnio od THPS2. Na szczęście Tony Hawk's Pro Skater 4 ma coś więcej.

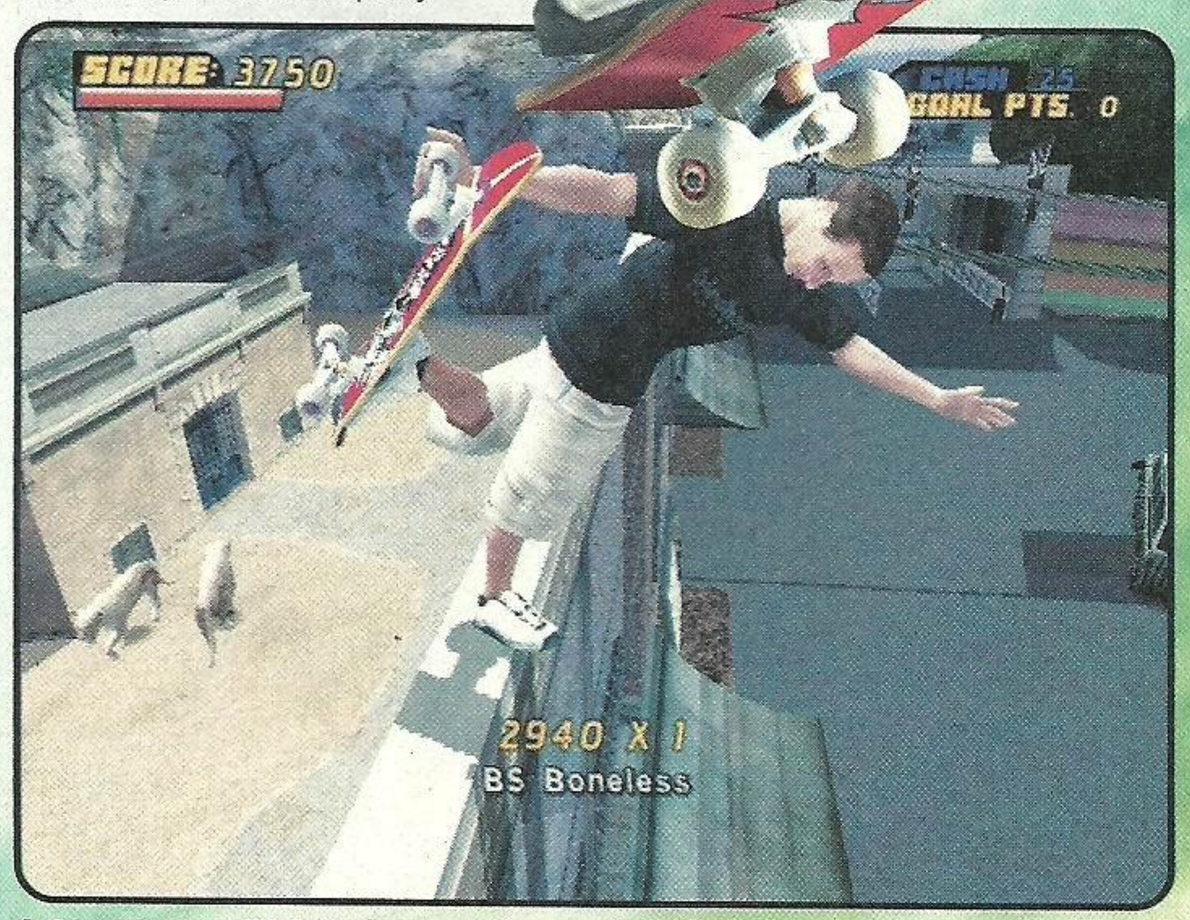
STREET LIFE

Najważniejszą zmianą w stosunku do poprzednich części jest brak stopera w trybie Career. Ograniczał on każdy przejazd do dwóch minut. Teraz zaczynamy etap i możemy jeździć po nim aż do znudzenia, zupełnie jak w trybie free skate. Dopiero gdy podjedziemy do jednej z postaci zaznaczonych niebieską strzałką, dostajemy zadanie do wykonania i zaczyna się odliczanie czasu. Wyeliminowanie dwuminutowego czasu przejazdu wynika z wielkości etapów – są tak wielkie, ze ciężko jest sobie wyobrazić sprawdzenie ich w zaledwie 120 sekund. Poza tym brak odgórnego stopera pozwala też na powtarzanie ostatnio wykonywanego zadania (w razie porażki) i jest to bardzo istotne udogodnienie. Ciężko sobie wyobrazić konieczność każdorazowego szukania koleżki od zadania, które za ostatnim razem nam nie wyszło.

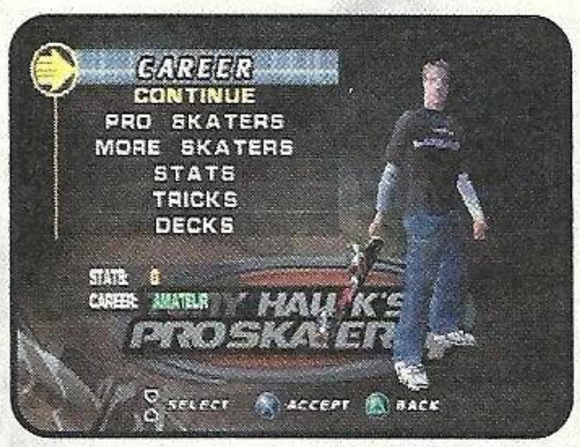
Wyrzucenie limitu czasu to nie jedyna zmiana w stosunku do poprzednich części. W prawdziwy skaterski klimat (czy atmosferę – jak kto woli) THPS4 można uwierzyć dopiero po sprawdzeniu kilku zadań. Okazuje się, że także w tym temacie Neversoft ma coś do powiedzenia! Nie ma już bezsensownego rozwalania beczek, szukania ukrytej kasety i tak dalej do znudzenia. THPS4 nie jest już skejterską platformówką! W końcu zrobiono to, co obiecywano już od pierwszej części tej fantastycznej gry. Nareszcie mamy zadania w stylu: zrób kickflipa na manual, przejedź po stoliku i zejdź heelflipem! Co więcej, do zebrania na każdym levelu są literki tworzące wyraz COMBO, jednak żeby je zebrać, należy to zrobić za pomocą jednego kombosa! Na początku nie jest to trudne zadanie, ale w momencie, gdy literki znajdują się od siebie w sporej odległości, uwierzcie mi, zaczyna się kombinowanie. Wysoce zadowalający jest fakt, że nacisk położono na skateboarding, a nie platformówkową stronę gry. Oczywiście, zdarzają się czysto platformerskie zadania, ale należą już do rzadkości. W dodatku, aby wykonać większość z nich należy czesać dłuuugie kombosy przeplatane licznymi manualami, a nie jest to proste. Czasem, dla rozluźnienia, pojawia się konieczność posadzenia na desce swych







Autorzy wyczerpali już chyba wszystkie pomysły, jesli chodzi o triki, tak więc skupili się na dopracowaniu przejść między ewolucjami.



szanownych czterech liter i sprawdzenia się w slalomie, ale trzeba przyznać – jest to cholernie miodne.

Warto też wspomnieć, że tym razem oddano w ręce graczy 190 zadań rozgrywających się na 9 levelach!

Za każde zaliczone zadanie dostajemy kasę oraz czasem ,,stat pointy". Kasę wydajemy na nowe levele, deski i ubrania, a ,,stat pointami" uzupełniamy umiejętności. Po zaliczeniu 90 zadań otrzymujemy dostęp do Pro Challenge dla każdego skatera. Na przykład Eric Koston ma do wykonania trzy bardzo długie grindy po kablach telefonicznych, a Tony Hawk zaczyna na dachu budynku i korzystając z rampy przeskakuje na drugą część dachu robiąc przy okazji kombosy składające się z coraz trudniejszych trików. Po zaliczeniu Pro Challenge otwierają się dodatkowe zadania na każdym etapie. Nie muszę chyba dodawać, że niektóre z nich są koszmarnie trudne...

CHECK MY STYLE

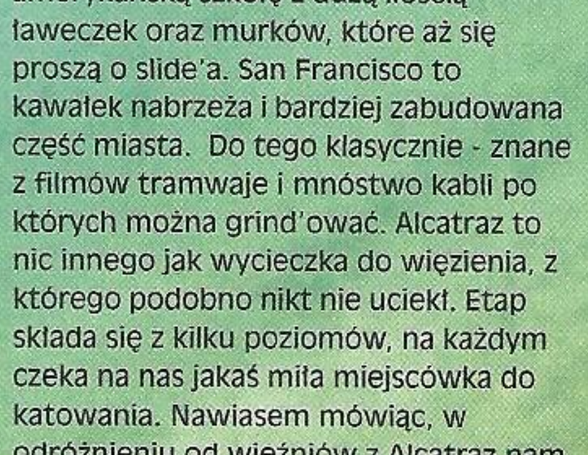
Od trzeciej części serii Tony Hawk's Pro Skater widać, że autorzy dali sobie spokój z realizmem trików za wszelką cenę. Nie mówiąc już o długich kombosach, które są po prostu niemożliwe do wykonania w rzeczywistości. O ile kombosy są dobrym krokiem i dają dużo satysfakcji, to trochę niepokoi sposób wykonywania trików. W pierwszej części THPS zrobienie 360 Flipa bez pomocy hopki było problemem. Nie zawsze udawało się dobrze wylądować, ale dzięki temu bardziej skomplikowane flipy rezerwowało się na miejscówki, gdzie można było być pewnym sukcesu. Teraz prawie każdy trik możemy wykonać „z jazdy". Dotyczy to także niektórych grabów i trochę niepokoi. Dużo fajniejsze było uczucie niepewności podczas sięgania po bardziej wyrafinowane i lepiej punktowane triki. Teraz uległo to spłaszczeniu.

Cały nacisk położono na kombosy. Oczywiście, są one bardzo długie i dają wiele frajdy, ale mogły być jeszcze lepsze, gdyby całość odrobinę zwolniono i utrudniono już na etapie łączenia kilku trików w jedną kombinację. Tymczasem wydłużono krawędzie, po których ślizgają się nasi skaterzy, co nie jest aż tak świetnym pomysłem. Na szczęście dostajemy całą gamę trików flatlandowych, odpalanych podczas jazdy na manualu. Dzięki temu podczas robienia długich, nierealnych kombosów możemy chociaż na chwilę zejść na ziemię i sprawdzić jak szybko zwalnia na przykład taki casper slide. Nie mówiąc już o fakcie, że flatlandowe triki doskonale uzupełniają kombosy i podbijają punktację – na pewno ucieszy to fanów platformówkowo-zręcznościowej jazdy.

Interesującym patentem jest możliwość trzymania się jeżdżących po ulicach pojazdów co w znacznym stopniu przyśpiesza postać, którą kierujemy, a co za tym idzie – umożliwia wykonywanie dłuższych slide'ów. Ludzie ceniący chociaż trochę prawdziwy skateboarding na pewno woleliby zobaczyć krótsze, ale dużo trudniejsze technicznie slide'y. W końcu zrobienie kickflipa na nose slide i zejście heelflipem to nie lada wyczyn.

Podobnie jak model jazdy, także sposób w jaki zaprojektowano etapy został przygotowany pod niekończące się kombosy. W tym miejscu trzeba przyznać, że levele robią wrażenie. Są po prostu olbrzymie! Do dyspozycji oddano nam dziewięć miejsc do katowania: College, San Francisco, Alcatraz, Kona, Shipyard, London, Zoo, Carnival, oraz Chicago. College przypomina typową amerykańską szkołę z dużą ilością ławeczek oraz murków, które aż się proszą o slide'a. San Francisco to kawałek nabrzeża i bardziej zabudowana część miasta. Do tego klasycznie - znane z filmów tramwaje i mnóstwo kabli po których można grind'ować. Alcatraz to nic innego jak wycieczka do więzienia, z którego podobno nikt nie uciekł. Etap składa się z kilku poziomów, na każdym czeka na nas jakaś miła miejscówka do katowania. Nawiasem mówiąc, w odróżnieniu od więźniów z Alcatraz nam musi się udać ucieczka. Za pomocą kilku konkreciarskich kombosów...

Fani skateboardingu na pewno docenią Kona Skatepark – jak sama nazwa wskazuje, jest to replika prawdziwego parku i zarówno streetowcy jak i miłośnicy rampy znajdą tam sporo atrakcji. Z kolei Shipyard to dosyć średni level. Niby jest tu gdzie jeździć, ale można znaleźć kilka drażniących błędów, które skutecznie psują zabawę. Do tego naprawdę chory kombos przy kompletowaniu literek COMBO. London to czysty street – są murki, jest most, parkingi oraz policjanci, którym można zabrać czapki. Bardzo fajne. Kolejnym średnim etapem jest Zoo. Mimo, że zadania są spoko i na upartego można znaleźć kilka dobrych miejsc do jeżdżenia, to perspektywa skakania nad misiem koala nie za bardzo rusza. Carnival oraz Chicago są etapami, które kupujemy za zdobytą wcześniej kasę. Carnival to wesołe miasteczko, a Chicago jest levelem z Mat Hoffman's BMX 2. I lepiej się po nim jeździ na deskorolce.



Długie grindy są teraz najważniejszym punktem programu. Gra jest jednak bardzo szybka i trzeba wykazać się sporym refleksem.

TELL ME MORE!

Oprócz trybu Career możemy sprawdzić też inne rodzaje rozgrywki. W Single Session mamy dwie minutki i jedziemy po punkty. Free Skate, jak sama nazwa wskazuje, nie ogranicza nas w żaden sposób – możemy dowolnie sprawdzić każdy z odkrytych etapów i bezstresowo potrenować sobie triki. 2 Player – tego chyba nie trzeba nikomu tłumaczyć. Gramy na podzielonym ekranie, do wyboru mamy różne konkurencje, takie jak zdobywanie określonej ilości punktów, przejazd ograniczony czasowo, zabawa w szubienicę, przejmowanie miejscówek czy okładanie się po gębach. Wszystko śmiga szybko, bardzo rzadko się przycina, a wiadomo – co dwa pady to nie jeden. Szczególnie wskazane podczas imprez, gdy nad ranem wszyscy już umierają. Jest też opcja gry przez internet, która rządzi.

Podobnie jak w poprzedniej części, także w THPS4 mamy możliwość budowania własnych skateparków. Co prawda nie da się zrobić takich gigantów jakie serwują nam autorzy, ale i tak fajnie jest wybudować sobie własny zestaw poręczy i murków, a następnie próbować wycisnąć jak najwięcej punktów na przykład z jednego slide'a. Bardzo

Najfajniejszą sprawą w nowym THPS są flatlandy, czyli triki wykonywane bezpośrednio na ziemi - a raczej na desce jadącej spokojnie po podłożu. Można z nich przejść w manuala.

PlayStation 2 — *Ma tryb online i przez to jest najlepsza!*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Neversoft
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Internet*

9.3

Xbox — *Ma bump-mapping, ale brak trybu gry w sieci.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Neversoft
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

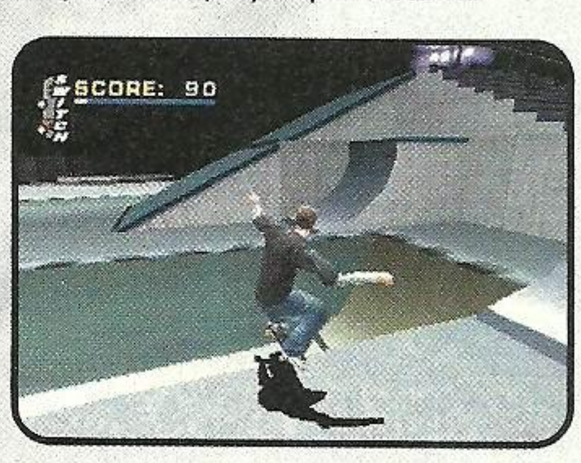
Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

9.1

dobrym elementem jest też możliwość stworzenia własnego skatera. Oprócz ustalenia jego umiejętności, autorzy pozwalają na stosunkowo dużą ingerencję w wygląd zawodnika. Można wybrać odpowiedni tatuaż, spodnie, koszulkę, okulary słoneczne. Jest nawet kapelusz w stylu Capone!
Jeśli już jesteśmy przy skaterach, w grze występują: Tony Hawk, Bob Burnquist, Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Bam Margera, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, pani Elissa Steamer oraz Jamie Thomas. Do tego dochodzi masa ukrytych skaterów, ale całą frajdę stanowi odkrywanie ich samemu.

PS2 vs X vs GCN

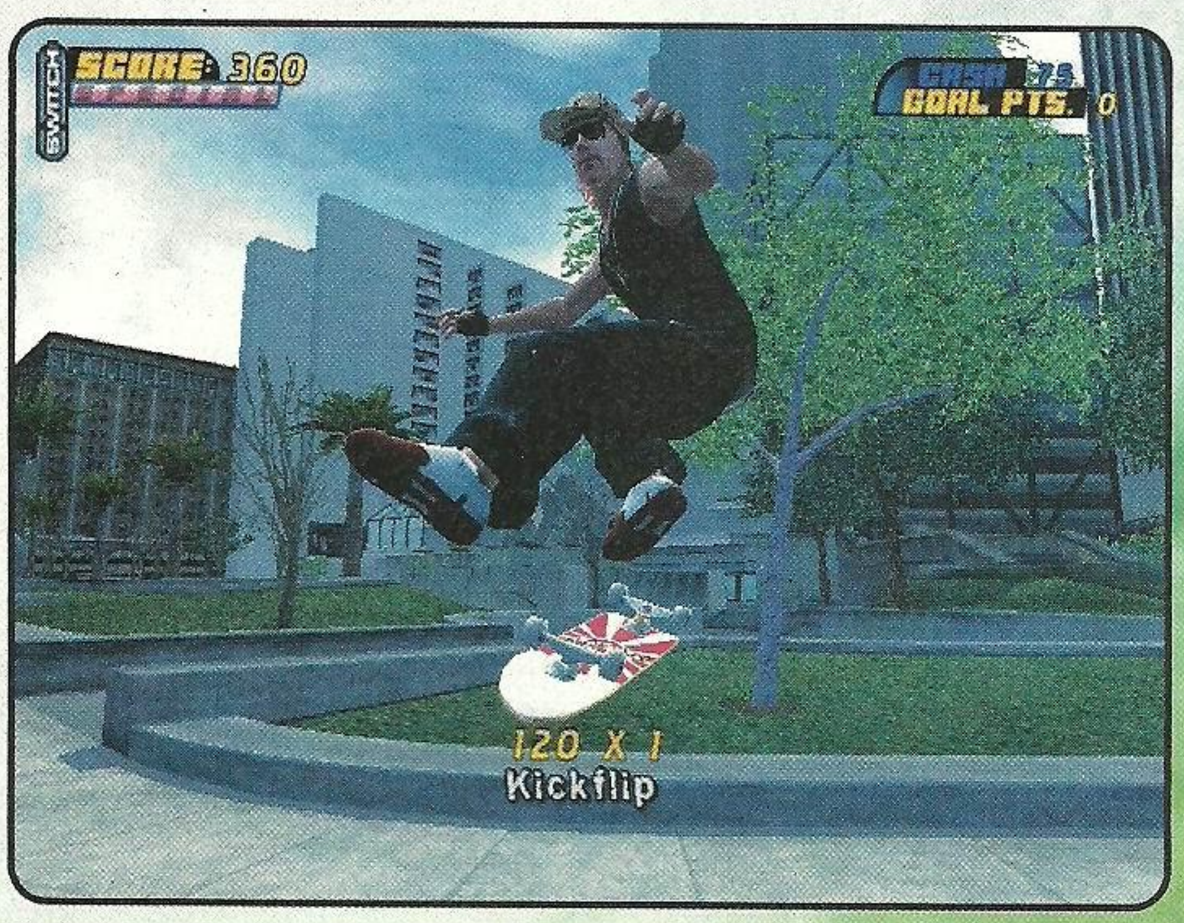
Od początku serii THPS wygląda co najmniej bardzo dobrze. Obiekty są poprawnie teksturowane, modele dobrze zrobione, a całość tworzy przyjemną kompozycję, której ciężko się czepiać. Jedyna rzecz, która nieco odstaje od reszty, to twarze skaterów. W dobie superkonsol mogłyby być lepiej wykonane. Brakuje też bardziej zaawansowanego oświetlenia - mogłoby wpłynąć na stworzenie lepszej atmosfery podczas gry. W stosunku do THPS3 zdecydowanie powiększono widoczność, dzięki czemu mamy możliwość podziwiania etapów w całej okazałości, bez zbędnej mgły ograniczającej zasięg naszego wzroku. Ułatwia to zdecydowanie odszukiwanie ludzi dających zadania. Jeśli chodzi o efekty dźwiękowe, licencjonowane filmy oraz soundtrack – tutaj ciężko jest się do czegokolwiek przyczepić. Wstawki



filmowe pokazujące występujących w grze zawodników są klasą samą w sobie. Ścieżka dźwiękowa może się podobać lub nie. Kawałki są trochę staroszkolne, ale na szczęście można wybrać, które utwory mają być odtwarzane, a które nie. Fajnie się słucha Gang Starra, Deliquent Habits i Lootpack, ale AC/DC już niekoniecznie jest grupą, która powinna się znaleźć w THPS4 (No. Ale Sex Pistols jak najbardziej – gsh). Xboxowy THPS4 oprócz możliwości układania playlisty z własnych kawałków oraz dźwięku w Dolby Digital posiada też ładniejsze tekstury z bump mappingiem, przez co wygląda trochę lepiej niż wersja na pozostałe platformy. Nie korzysta za to z Xbox Live, co jest wręcz niewybaczalnym mankamentem. Fajnie by było pograć sobie na tej platformie także przez internet, szczególnie, że na PlayStation 2 odbywa się to bez problemu. Tony Hawk 4 na GCN jest identyczny z wersją na PS2. Jeśli ktoś nie jest przyzwyczajony do nintendowskich padów, ciężko czesać na nich triki. Faktem też jest, że THPS powstał na PlayStation i najwygodniej gra się w niego na Dual Shocku.

PSX OWNZ!

Miłym zaskoczeniem po beznadziejnym THPS3 na stare PlayStation jest czwarta część gry na tę samą platformę. W żadnym wypadku nie można porównywać jej do wersji na PS2, ale co tu dużo mówić – zabawa jest przednia! Mamy nowe triki, edytor skatera i skateparków i levele, które - jak na PSX - wyglądają bardzo fajnie. THPS4 na PSX jest troszkę wolniejszy niż ten na czarną siostrę, ale przez to staje się bardziej techniczny. Także etapy zostały zmniejszone, żeby szara maszynka dała



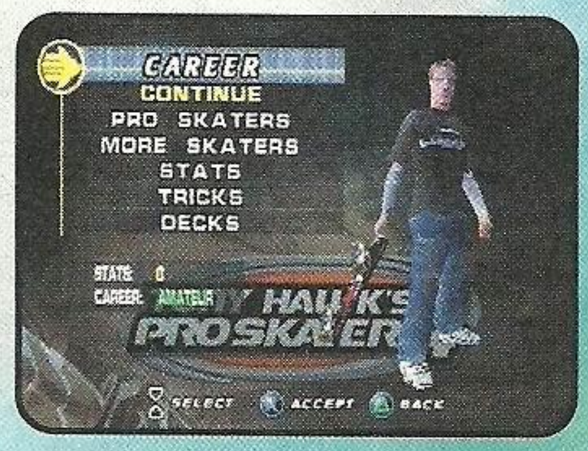
Kapitalną sprawą jest edytor skatera. Zawsze fajnie jest ubrać się po swojemu. Polecamy zestaw: bluza z kapturem, skórzane spodnie i kowbojski kapelusz. Każda sztuka sie obejrzy.

Good old PSX. Także i tu zawitał THPS4. Dla posiadaczy tej konsoli to zdecydowanie najlepsza gra w tym miesiącu.

sobie radę z ich liczeniem. Podobnie jak z etapami wygląda sprawa z soundtrackiem – w końcu to nie DVD i nie zmieściły się wszystkie kawałeczki. Nie bójcie się – najfajniejsze z nich zostały (no, może poza AC/DC). Nie można w końcu zapominać, że ta konsola ma już kilka ładnych lat na karku! Mimo to THPS4 na PlayStation jest tytułem godnym polecenia i na pewno sprawi dużo radości posiadaczom tej maszynki. Tym bardziej, że dzięki nieco niższej prędkości pozwala bardziej wczuć się w każdy kombos, opanować go do perfekcji, a następnie kombinować jak łączy się z innymi. Poza tym jest to najlepsza gra, jaka wyszła ostatnio na tę platformę. Bez dwóch zdań!

THE NEXT EPISODE

THPS4 jest przełomowy. W końcu złamano zasady, którymi kierowano się podczas produkcji poprzednich trzech części i od razu wyszło to grze na dobre. Bardzo cieszy zrezygnowanie z bezmyślnego zbieractwa na rzecz układania długich kombinacji, za pomocą których zaliczamy kolejne zadania. Nawet, gdy musimy zebrać kilka literek, najczęściej tak ustalono czas, że bez szybkiego kombosa nie jesteśmy w stanie tego zrobić. THPS4 jest też dużo trudniejsze od swoich poprzedników. Nie ma mowy o ukończeniu gry w jeden wieczór. Czas potrzebny na wykonanie wszystkich zadań to około 50-60 godzin, więc jest porównywalny z takimi grami jak GTA3 czy Final Fantasy. Dobrze jest dostać produkt, który nawet dla osoby znającej poprzednie części jest sporym wyzwaniem. Koniecznie trzeba to



zobaczyć. W końcu takie perełki nie zdarzają się co dzień!

Nolster

Soundtrack:
Agent Orange - Bloodstains
Aesop Rock - Labor
AC/DC - TNT
Avail - Simple Song
Biz Markie - Body Rock
Bouncing Souls - Manthem
City Stars - Bad Dream
De La Soul - Oodles of O's
Delinquent Habit - House of the Rising Drum
Distillers- Seneca Falls
Eyedea & Abilities - Big Shots
Faction - Skate and Destroy
Flogging Molly - Drunken Lullabies
Gang Starr - Mass Appeal
Goldfinger - Spokesman
Haiku De'Etat - Non Compros Mentis
Hot Water Music - Freightliner
Iron Maiden - Number of the Beast
Jeru the Damaja - Verses of Doom
JFA - Beach Blanket Bong Out
Less Than Jake - All My Friends are Metalheads
The Cult - Bad Fun
Melle Mel - I'm a Star
Nebula - Giant
NWA - Express Yourself
Offspring - Blackball
Public Enemy - By the Time I Get to Arizona
Rocket From the Crypt - Savouir Faire
Run DMC - My Adidas
Sex Pistols - Anarchy in the UK
System of a Down - Shimmy
Lootpack - Whenimondamic
Toy Dolls - Dig That Groove Baby
US Bombs - Yer Country
Zeke - Death Alley

GameCube

Jak na PS2, ale bez trybu online. Ups, Cube.

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Neversoft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card

9.0

PSX

Szara maszynka ciągle jakoś się trzyma. Jest nieźle!

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* VVisions
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

8.1

Total Immersion Racing

Pierwsze pytanie do twórców Total Immersion Racing powinno brzmieć: Po co komu kolejne, nic nie wnoszące wyścigi? Drugie: Po co komu kolejne, nic nie wnoszące wyścigi? Trzecie: Po co... I tak do znudzenia.

Screeny z Xboxa. Na PS2 jest zdecydowanie biedniej, no i płynność animacji już nie ta. W ogóle szkoda czasu na produkcję takich pozycji.

W dwa miesiące po TOCA Race Driver na rynku próbuje zaistnieć Total Immersion Racing. Do tej produkcji najlepiej pasuje określenie: najzwyklejsze wyścigi. Niemal klasyczne w swej formie i prezentacji, ale nie wnoszące nic do gatunku. A także nie spełniające podstawowych wymogów, jakie gracze stawiają przed tego typu pozycjami. Najzwyklejsze wyścigi – nic dodać, nic ująć.

Total Immersion Racing traktuje o wyścigach samochodów GT, GTS i PRO - czyli takich, jakie jeżdżą między innymi w słynnym wyścigu Le Mans. Jak w każdej bez mała grze tego typu, mamy do przejścia karierę oraz możliwość jazdy na czas i w pojedynczych wyścigach. Nie ma tego dużo, powiedziałbym – norma.

Kariera jest bardzo prosto skonstruowana – po zwycięstwie w pierwszym sezonie mamy możliwość przejścia do wyższej klasy samochodów lub pozostania przy starej furze. Co daje w sumie trzy sezony grania, jeżeli za każdym razem uda nam się wygrać. Liczba tras nie jest zbyt imponująca – zaledwie 12 torów, w tym część jest wariacjami na temat pozostałych. Wśród nich znajdziemy słynne trasy: Monza, Silverstone, Hockenheim, które widzieliśmy już setki razy w przeróżnych racerach.

Samochodów jest troszkę więcej, bo 14. Między innymi Audi TT-R, BMW M3 GTR, McLaren F1 GTR, Lister Storm, BMW V12 LMR, Audi R8. Zabawę wydłuża tryb Challenge – przed graczami stoi 30 wyzwań. Ale tak naprawdę nie ma tu nic specjalnie godnego uwagi. Z jednego prozaicznego powodu – TIR jest nudny jak flaki z olejem. Po pierwsze – to już było, a Le Mans 24 Hour i TOCA Race Driver są grami lepszymi i bardziej emocjonującymi. Po drugie – uczucie prędkości jest znikome. Różnica pomiędzy jazdą z szybkością stu a dwustu kilometrów jest w rzeczywistości duża, ale tu jej nie odczujemy. Wreszcie, po trzecie, sama jazda jest nużąca i mało jest przeciwników na trasie wyścigu.

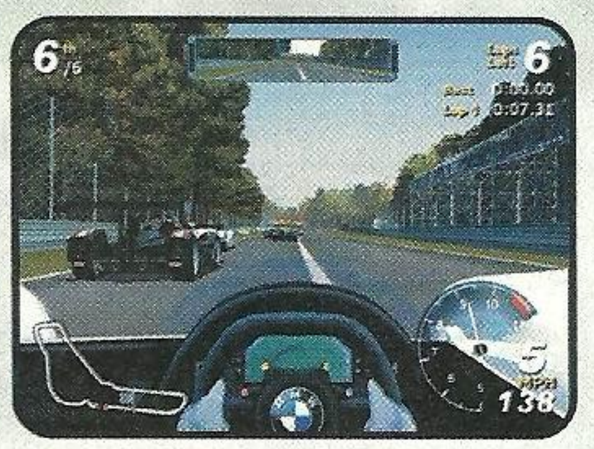
Dlaczego? Bo ścigamy się tylko z furami ze swojej klasy, jeżeli jedziemy w furze GTS to nie mamy szans dogonić PRO, a klasa niżej nie ma do nas pojary i błyskawicznie zostaje daleko w tyle.

W Total Immersion Racing nie ma na czym zawiesić oka. Szczególnie wersja na PlayStation 2 nie jest zbyt urodziwa, ale i Xboxowa nie jest wcale taka śliczna. Dość ubogie są modele samochodów, choć trzeba przyznać, że na Xboxie są wyglądają lepiej. Nieciekawe otoczenie, marne tekstury i tak dalej. Nie ma też zmiennych warunków pogodowych, jazdy w nocy i innych tego typu ciekawostek.

Obie wersje prześladuje migotanie (flickering) i brak antyaliasingu. W wersji na PS2 próbowano z tym walczyć i rozblurowano otoczenie, ale nie wyszło to najlepiej. Bolesne jest to, że samochody są niezniszczalne – można się stukać, pukać, zderzać i rozwalać – nie ma to najmniejszego wpływu na wygląd i zachowanie fury. Ogólnie mówiąc, grafika jest przeciętna do bólu. Niestety podobnie jest z dźwiękiem, nic specjalnego, nic ciekawego – silnik jak silnik, brzmi normalnie, ale nie wgniata w fotel swą mocą. Opony piszczą, odgłosy zderzeń nagrywano przy pomocy dwóch puszek po browarze, a muza jest mierna. Jakieś niewydarzone, monotonne i mechaniczne bity.

Być może na Total Immersion Racing skuszą się miłośnicy Nascarów i Formuł - w końcu tory te same, ale bolidy inne. Bwahaha.

Fury zachowują się przyzwoicie, mają swoją wagę, a gra nie wybacza błędów, szczególnie na wyższych poziomach trudności. Sterowanie, dopóki mamy włączoną kontrolę trakcji, jest dość proste, ale sama jazda nie dostarcza wielu emocji. Prawdę mówiąc, nie dostarcza ich prawie wcale. A zapowiadana przez programistów wysoka sztuczna inteligencja przeciwników sprowadza się do zajeżdżania nam drogi. Nie zaobserwowałem też efektu pamięci u kierowców i zapowiadanych prób zemsty za zepchnięcie ich z trasy czy niebezpieczną jazdę. Bo niby jak miałem to zauważyć – to, że przeciwnicy stukają w nasz samochód na zakrętach jest zupełnie normalne. Kierowcy sterowani przez konsolę mieli mieć osobowość i statystyki opisujące możliwości... Gadanie. Wszyscy jeżdżą podobnie, czasami agresywnie (szczególnie pod koniec wyścigu), niekiedy kierowcy z jednego zespołu współpracują ze sobą i blokują nam drogę, ale nie ma się czym zachwycać.



Zabawa polega tylko i wyłącznie na wygrywaniu kolejnych wyścigów, co w sumie jest zrozumiałe, ale tak naprawdę nie mamy nawet wpływu na ustawienia samochodu. W zasadzie nie mamy wpływu na nic. Możemy tylko jeździć, jeździć i jeździć. Jedyną nagrodą oprócz znikomej satysfakcji jest odkrywanie kolejnych tras i samochodów, a pomiędzy wyścigami możemy przeczytać komentarze szefa naszego zespołu w stylu: „Mistrzowski wyścig, jestem szczęśliwy" lub „Następnym razem będzie lepiej". Jest też tryb multiplayer na podzielonym ekranie. W wersji na PS2 grafika trochę zasysa, na Xie jest jednak lepiej.

Total Immersion Racing to wyścig, jakich wiele już było i wiele będzie. Można na niego zerknąć, ale nie trzeba. Taka sobie zabaweczka na jeden wieczór, a nawet mniej.

Marcellus

PS2 i Xbox

Nuda, nuda, nuda. Jest tyle dobrych wyścigów...

- *Wydawca:* Empire
- *Producent:* Razorworks
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.9

BloodRayne

Najnowsze dane wskazują, że aż 98% ludzi w Polsce używa mydła. Pozostałe 2% myje się... jakoś inaczej. Innymi słowy – dwie osoby na sto „myją się inaczej".

Inaczej nie znaczy źle! - jak mówi stare przysłowie. Znają je zapewne twórcy BloodRayne, która automatycznie wchodzi do panteonu produktów uczciwie wykonanych. 111

Przenieśmy się na chwilę do starego zamczyska. Jest rok 1938. Oficer SS nazwiskiem Wolf spędza właśnie noc nad papierami. Szuka relikwii Beliara, który w źródłach historycznych uchodzi za wielkiego kapłana Atlantydy. Wolf zna jednak prawdę. Beliar jest czymś więcej... Czymś, o czym bali się pisać badacze historii. Czymś, co uczyni z Rzeszy mocarstwo!

Kolejna zapisana strona, a do świtu jeszcze daleko. Spragniona zabawy kochanka podchodzi do skupionego nad księgami Wolfa i gładzi go lekko po policzku. On zaś, nie podnosząc nawet głowy znad kartek, mruczy delikatnie.

Tymczasem coś grasuje po zamku. Porusza się szybko niczym błyskawica. Kochanka opuszcza pokój i sama udaje się do sypialni. Już po chwili jej krtań, przecięta niczym soczysty arbuz, wybucha czerwienią. Za Wolfem znów wyrasta cień. Tym razem jest to piękna, półnaga kobieta w skórzanym gorsecie i długich butach, których obcasy wykonane są na kształt wielkich kolców. Do rąk przytwierdzone ma dwa ostrza, rozkładające się w miecze. Ma też kły, ale nie jest wampirem. To dhampir – krzyżówka człowieka i nocnego łowcy. Wolf znów mruczy, ale pomruk przeradza się w krzyk, kiedy jego zakrwawione ucho upada na podłogę. Alarm! Do sali wlewają się żołnierze. Strzelają na ślepo! Dziewczyna jest jednak szybsza od kul, odbija się od ścian i już po chwili wykonuje efektowne potrójne kopnięcie w powietrzu, tnie... i ciało pierwszego żołnierza pada na posadzkę. Opodal, z mlaśnięciem ląduje jego czaszka, odcięta tuż nad żuchwą. Znów chaos. Podobnie kończą następni żołnierze. Ostatniemu dziewczyna posyła długi hak na łańcuchu. Prosto w czoło. Przyciąga go do siebie. Jest prawie martwy, więc krew trzeba spić szybko. Skok na fotel, za którym kuli się Wolf. Dziewczyna kuca na oparciu i spogląda w dół, oblizując zakrwawione ostrze. „Przestraszony?" – pyta. „Nie chcesz się już bawić?" Dhampir ma na imię BloodRayne.

Jest to jedna z tych gier, do których usiadłem i... skończyłem. Strzelanko-nawalanka tpp, z seksowną babeczką w roli głównej. Lateks, drżący biust, dwa wielkie ostrza, odbijanie się od ścian, siostry zakonne w skórzanych kostiumach... Czekałem na taki produkt. Czy muszę dodawać, że jest dla dorosłych?

Jak się gra? Część mocy już znacie po fabularyzowanym wstępie. Głównie biegamy i rozwalamy przeciwników. Różnych – od zombiaków voodoo, po pająki i wielkie glisty z ludzkimi głowami odartymi ze skóry. Horror! Lewą gałką nadajemy BloodRayne kierunek, prawą – obracamy kamerę. Pod lewym spustem jest cięcie, pod prawym - strzał. Na odnalezienie i użycie czeka tona broni strzeleckiej. To wszystko wymaga wprawy, ale jest do opanowania, bo przyjemność duża. Co w tej grze urzeka?

Po pierwsze scenariusz! Faszyści, jakich kochamy! Spiskujący, kombinujący, mieszający się we wszystko, co może dać im władzę. Tajemniczy Porucznik Kommando – zakuty w stal od stóp do głowy. Porucznik, który odkrył jak się buduje mechy (jeee!!!), prymitywne jetpacki, świątynie zapomnianych bóstw i tańcząca w tym wszystkim Rayne, która zostawia po sobie szczątki ciał. Wiecie, jak wygląda esesman, który biega po całym poziomie, bryzgając krwią z kikuta ręki? A jak wygląda pasożyt, który wgryza się w głowę i osadza, aklimatyzując w rdzeniu kręgowym? Ta gra to koncert pomysłowości autorów. Tak rewelacyjnego połączenia motywu wampirów i faszystów nigdy jeszcze nie było!

Nasza koleżanka ma różne ataki. Szkoda, że ciężko je kontrolować (w zasadzie generują się losowo), ale i tak są efektowne. Wirujący kopniak z powietrza, cięcie nożycowe, które pozbawia przeciwników głowy, albo całej górnej połowy ciała i ten balet, jaki wokół nich wykonuje! Im dalej w grę, tym dziewczynka bardziej się rozwija i wykonuje coraz ciekawsze ewolucje. Do tego dodajmy rozwijające się moce. Z początku tylko coś w stylu „spojrzenia za kurtynę" – czyli widoku na świat duchów, gdzie odbijają się postacie z rzeczywistości – dzięki temu można zobaczyć wroga przez ścianę. Potem jeszcze „sokoli wzrok" i spowolnienie czasu. Wszystko wygląda trzysta razy lepiej, jak to spowolnić i śmigać między kulami, tnąc na prawo i lewo. Trochę jak w Gungrave – pachnie chaosem, ale jest efekt rozmycia na krawędziach ekranu, więc wygląda lepiej, niż w Max Payne. No i na koniec - krwawy szał. Mamy na ekranie jego miernik i kiedy osiągnie maksimum, można dostać maksymalnego przyspieszenia i ciąć ze zdwojoną mocą.

Gdybyśmy oceniali BR na podstawie pierwszego poziomu, gra nie otrzymałaby wysokiej noty. Na szczęście im dalej, tym lepiej. Na tym screenie jest już „dalej".

Rozbrajające wreszcie są teksty Rayne - Buffy to przy nich przedszkolanka! A głos ma Rayne głęboki... Kiedy przecina na pół „Tell me, you love me, honey!". Albo do kolesia, który „lekko" zmutował: "Tylko chwilę Cię nie widziałam, a już byłeś niegrzeczny. Wyglądasz piorunująco. Chodź do mnie – obiecuję, że będę kąsać". Rayne zgniata esesmanów windą: „Powinniście zwracać większą uwagę na bezpieczeństwo. Jak wynika z badań, większości wypadków w miejscu pracy można uniknąć". Nasza bohaterka nie stroni też oczywiście od soczystych przekleństw: „Rozerwę tę dziwkę na strzępy!" (to jedno z lżejszych). Twórcy tej gry zagrali na najprymitywniejszych instynktach. I zrobili to doskonale!

Miejsce mi się kończy, a jeszcze muszę powiedzieć parę słów o grafice. Pierwszy poziom to padaka. Nie mówmy o nim. Wygląda debilnie. Jednak dalej gra się rozkręca. Jest wiele ciekawych środowisk: od zamków, po abstrakcyjne, prastare świątynie, wyglądające jak inne planety. Sporo z tym zabawy, bo BR zaczyna podchodzić tam pod platformówkę. Ślicznie wykonano powierzchnie, z którego to efektu przecież Xbox słynie. Skórzany gorset Rayne naprawdę jest skórzany. Olejna farba na ścianach wygląda rewelacyjnie. Szkoda tylko, że faszyści mają trzy wzory twarzy... Czyli: wszystko na dobrym poziomie, ale bez cudów.

Dźwięk – rozsądny, mistyczny, dopracowany. Kropka.

Podsumowując, gra jest naprawdę pomysłowa i zdecydowanie najwięcej jej skarbu siedzi w scenariuszu. Tu trzeba sobie trochę wyobrazić, bo nie wszystko oddano tak pięknie, jak na przykład w Final Fantasy X. BloodRayne jest po prostu rzetelna graficznie i dźwiękowo, a scenariuszowo (jak na wyrzynankę) wybitna. Jeśli więc szukacie czegoś do zabawy po Devil May Cry, to właśnie znaleźliście. Choć jest zdecydowanie gorsza pod względem technicznym, klimat ma lepszy. Mroczny, erotyczny, naprawdę brutalny. Typowa zabawa dla dorosłych. Ocenę obniżam dodatkowo za to, że po jednym przejściu (jakieś dwanaście godzin zabawy) nie ma po co grać drugi raz... no chyba, że dla jednego ukrytego epizodu. Takiego sobie, zresztą.

Grabarz

PlayStation 2

Czasam piękna, czasem brzydka, ale naprawdę niezła!

- *Wydawca:* Majesco
- *Producent:* Terminal Reality
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.3

Xbox

Mroczna, szybka i sexy... Podgryzacze gardeł na start!

- *Wydawca:* Majesco
- *Producent:* Terminal Reality
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

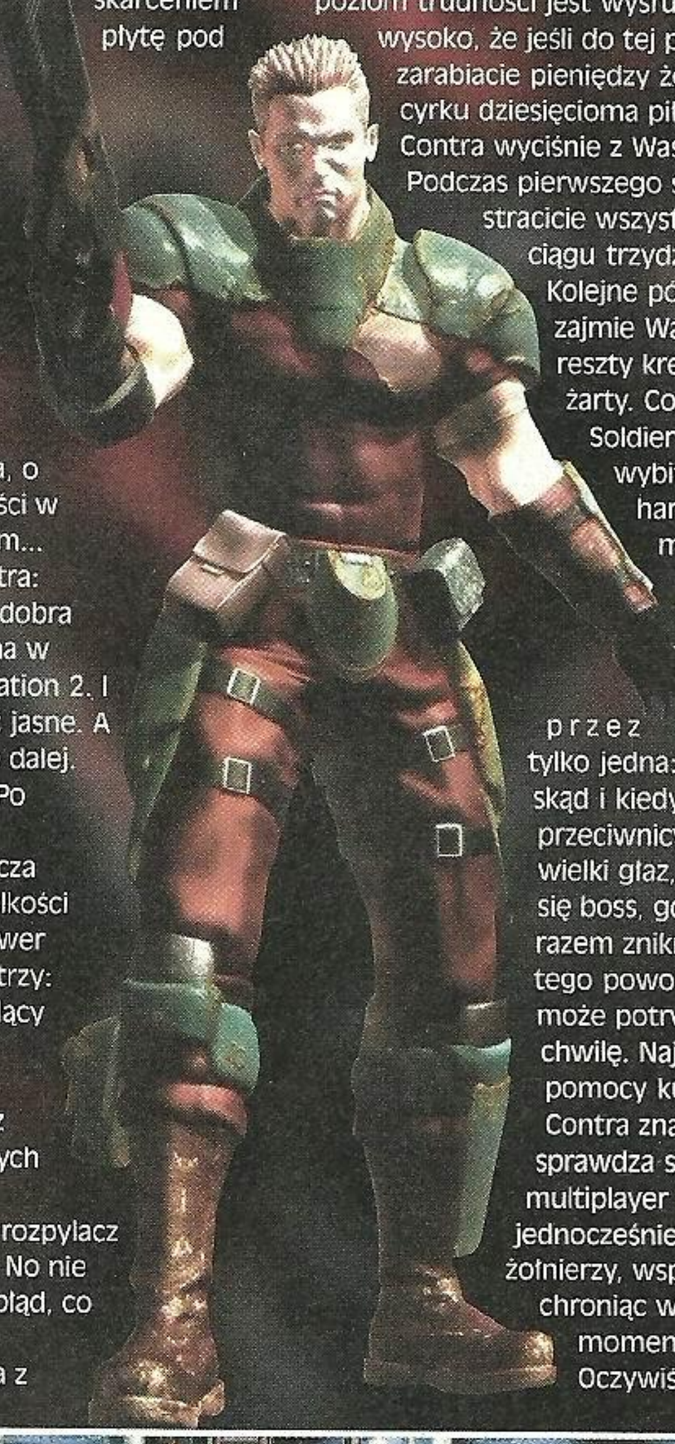
7.4

Contra: Shattered Soldier

Na kolejnych Contrach wychowały się całe pokolenia graczy konsolowych. Contra na GameBoya, Snesa, Pegasusa... Nawet 8-bitowe komputery miały Contrę pod nazwą Gryzor. Pamiętam, jak katowałem Gryzora na moim Spectrum z gumowymi klawiszami.

Rany, kolejne poziomy dogrywało się z kasety w miarę przechodzenia gry. Nie ulega wątpliwości, że Contra jest symbolem scrollowanych strzelanin, tak jak Statua Wolności jest symbolem Nowego Jorku. I zapomnijmy na chwilę o crapowatych, trójwymiarowych Contrach na PSXa.

Ale to było dawno temu. Scrollowane strzelaniny dziś nie kręcą już praktycznie nikogo. Na przykład OG, który bawił się Contrą przede mną, chciał jej wystawić niską ocenę. Uratowałem ją przed niechybnym skarceniem chowając szybko płytę pod kurtką i wybiegając z redakcji.



Pieszczotliwie głaszcząc płytkę zastanawiałem się przez chwilę, czy jest jeszcze szansa na to, by Contra pobudziła krew do szybszego krążenia. I... Sam nie wiem. Weteranom z pewnością się spodoba, o ile nie zatracili zręczności w palcach. A innym? Hmm... Dwa zdania teorii. Contra: Shattered Soldier to... dobra Contra. Do tego podana w oprawie godnej PlayStation 2. I wszystko powinno być jasne. A jeśli nie jest – czytajcie dalej.

Contra to strzelanina. Po ekranie biega i skacze prowadzony przez gracza panopek; z giwerą wielkości lufy od czołgu. Tych giwer zresztą ma aż (i tylko) trzy: klasyczny automat walący nieustanną serią do przodu, wyrzutnię granatów oraz miotacz ognia. Nie będzie nowych broni zgarnianych w trakcie misji. Jak to? A rozpylacz prujący w trzy strony? No nie ma, do diaska. Cóż za błąd, co za strata. To była moja ulubiona giwera! Każda z broni ma także dodatkowy atak, który uzyskuje się przytrzymując „O" przez trzy sekundy. Jednak te trzy bronie doskonale wystarczają (muszą wystarczyć) do rozprawienia się z hordami biegnących, jeżdżących, nadlatujących i w ogóle maksymalnie świrujących przeciwników. Wystarczą także na bossów i mid-bossów, których naturalnie nie brakuje. Patent na pokonanie bossa? Musicie go sami opracować, zapamiętać jego ruchy, słabe punkty. Bez grania na pamięć nie da się przejść dalej, bo...

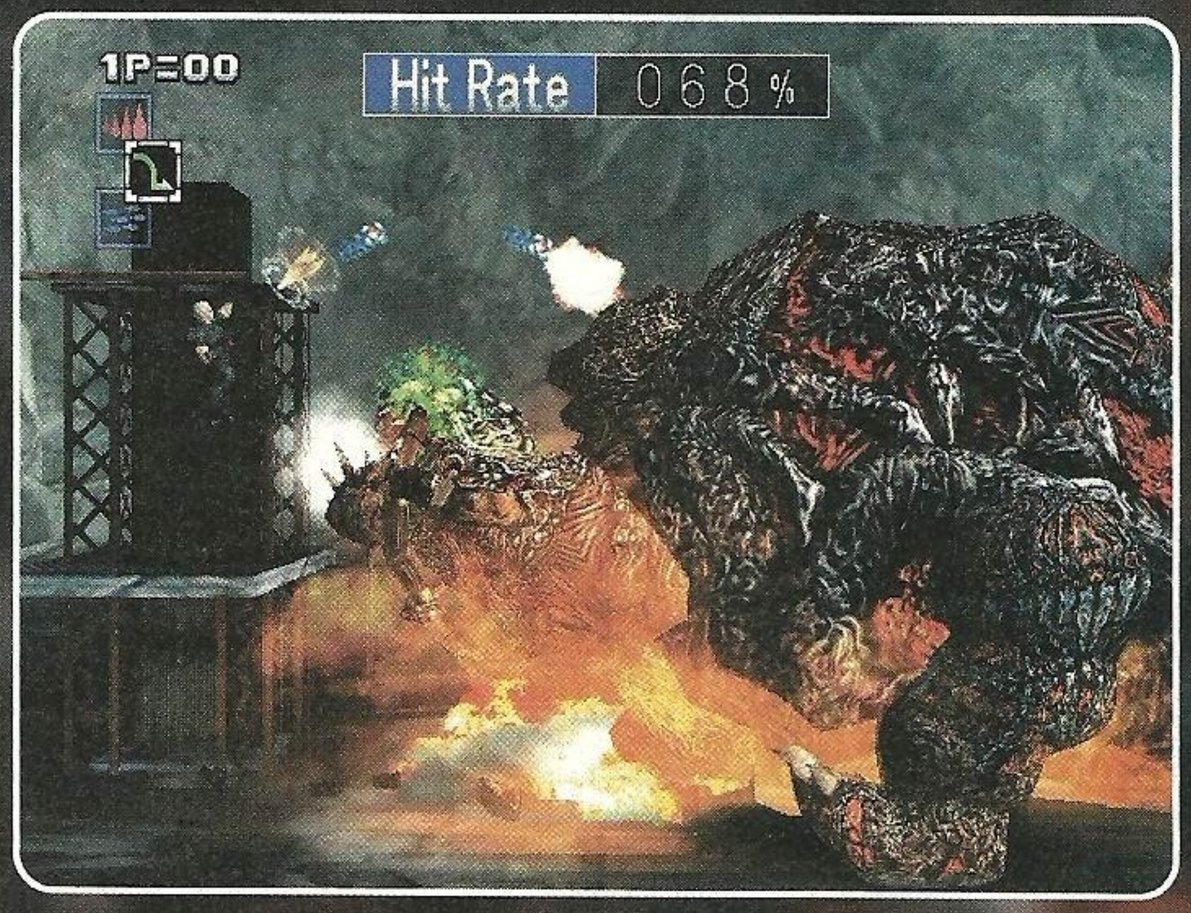
Contra to trudna gra. Powiem więcej – poziom trudności jest wyśrubowany tak wysoko, że jeśli do tej pory nie zarabiacie pieniędzy żonglując w cyrku dziesięcioma piłeczkami, Contra wyciśnie z Was siódme poty. Podczas pierwszego spotkania z grą stracicie wszystkie życia w ciągu trzydziestu sekund. Kolejne półtorej minuty zajmie Wam wyczerpanie reszty kredytów. To nie żarty. Contra: Shattered Soldier jest grą wybitnie dla hardcore'owców, mistrzów padów i osób bardzo cierpliwych. Recepta na przebicie się przez poziom jest tylko jedna: zapamiętać skąd i kiedy wybiegną przeciwnicy. Skąd spadnie wielki głaz, gdzie pojawi się boss, gdy za trzecim razem zniknie i tak dalej. Z tego powodu zabawa może potrwać dłuższą chwilę. Najlepiej mieć do pomocy kumpla, bo...

Contra znakomicie sprawdza się w trybie multiplayer – na ekranie jednocześnie zasuwa duet żołnierzy, wspierając się i chroniąc w trudnych momentach.

Oczywiście, poziom trudności nagle nie maleje, ale trochę łatwiej gdy ma się za plecami swojego człowieka, czyszczącego teren z nadciągających przeciwników. Warto także zwrócić uwagę na fakt, że...

Contra jest świetnie zaprojektowana. Przede wszystkim ważne jest to, że Konami tym razem nie zleciło produkcji innym developerom, jak zrobiło to w przypadku gier na PSXa. Ktoś tam podrapał się w głowę i do współpracy zaprosił oryginalny team od Contry na SNESa, z panem Nobuyą Nakazato na czele. To widać w niemal każdym calu. Projekty bossów, przeciwników, otoczenia są doskonałe. Jest nawet scenariusz, prezentowany w formie animacji, z mnóstwem odnośników do starszych części. Jeśli je pamiętacie, z pewnością w kąciku ust pojawi się uśmiech. A już z pewnością po tym, w czym będziecie uczestniczyć (jeśli ją kupicie), bo...

Contra jest dość zróżnicowana – bohaterowie nie tylko biegną do przodu, ale także i suną na snowboardach po stoku, podfruwają na futurystycznej hybrydzie motoru, podczepiają się do sufitów, wspinają po ścianach, latają w bojowych statkach. Często kamera zmienia ustawienie, pokazując ich od przodu, od tyłu, z boku... Krótko mówiąc - dzieje się masa ciekawych rzeczy. A przyjemność z obcowania z grą jest niemała, bo...

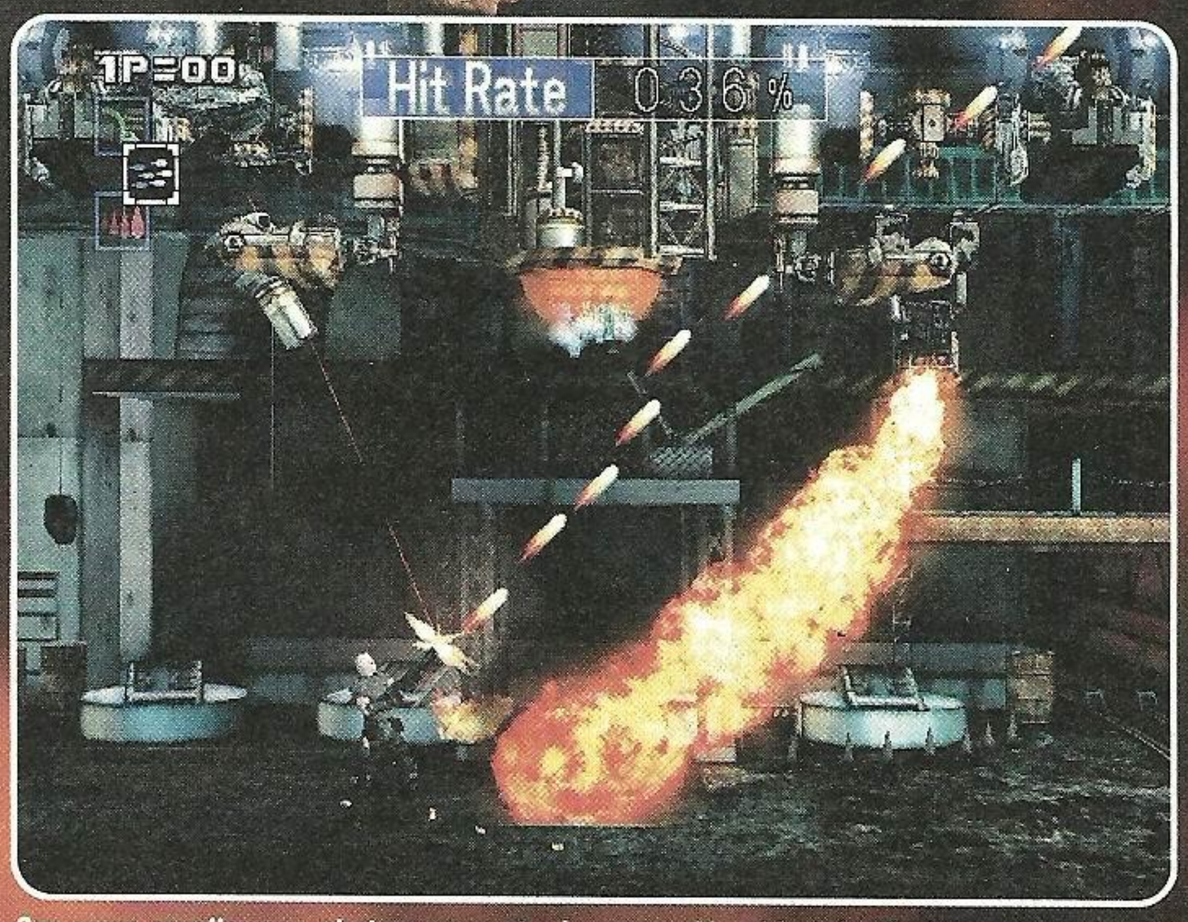


Bossów nie sposób pokonać za pierwszym razem. Ani za drugim. Trzeba zapamiętać wyprowadzane przez nich ataki, by przy kolejnej próbie ich uniknąć.

Contra to piękna gra. Mimo, że utrzymana w konwencji 2D, wszystkie obiekty na ekranie są zbudowane z trójwymiarowych brył i wspaniale teksturowane. Animacja trzyma płynne 60 klatek, a postacie ruszają się w doskonały sposób. Mnóstwo efektów pokroju wybuchów, czy eksplozji cieszy oko. Miejscami Konami skorzystało także z delikatnego rozmycia widoku, który spopularyzował niejaki Hideo Kojima w MGSach. Fantastycznie wyglądają wejścia na początku każdego poziomu. Na przykład: kamera najeżdża na wielki banner z jakimś koleżką. Pojawiają się w nim dwie dziury od wystrzałów z broni o sporym kalibrze, a po chwili wszystko rozsypuje się w drobny mak, gdy okazuje się, że od tyłu wbił się w niego nasz człowiek na wielkim latającym sprzęcie! Takie smaczki zawsze pomagają wczuć się w klimat. Orgii destrukcji akompaniuje agresywna, hałaśliwa muzyka z gitarkami, co w przypadku Contry nie jest złym pomysłem. Do tego naturalnie przyzwoite dźwięki wystrzałów. No i pięknie. Zanim jednak rzucicie się na tę grę, przemyślcie to dobrze, bo...

Contra nie jest dla każdego. Jak już wspomniałem – jest diabelnie trudna i bardzo ładna, ale także prymitywna i mało odkrywcza. Nie ma tu praktycznie niczego nowego. Łykajcie tylko, jeśli jesteście w pełni świadomi tych faktów.

Gulash



Czy nowe scrollowane shotery są w stanie zapewnić sobie taką liczbe wyznawców, jak kiedyś? Nie sądzę. Contra: SS to raczej produkt niszowy.

PlayStation 2

Hardcore'owy oldschool w najlepszym wykonaniu.

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.9

Ratchet & Clank

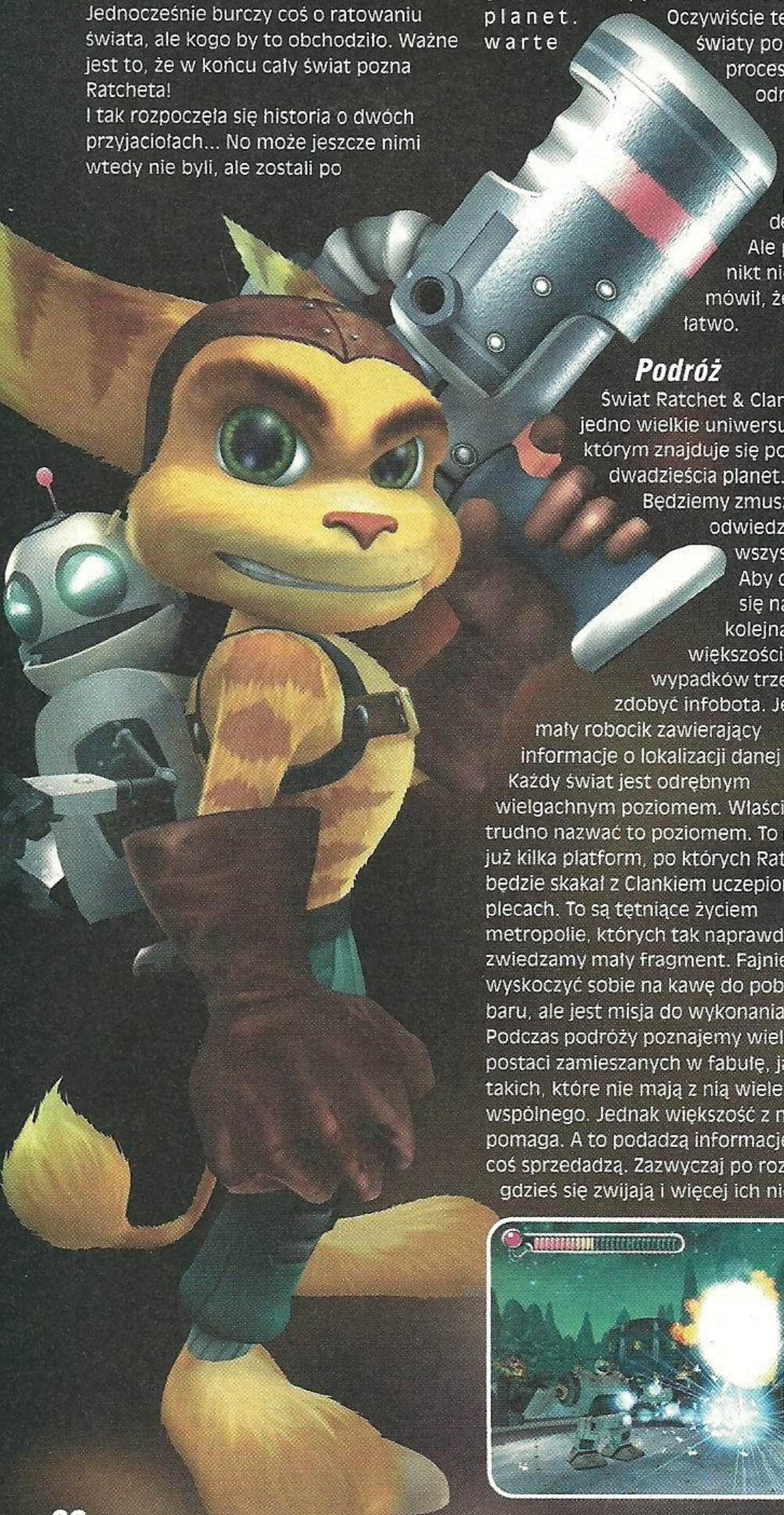
Dawno, dawno temu, na odległej planecie, żył sobie Ratchet. Wiódł spokojne życie, aż do pewnego dnia, kiedy na jego drodze stanął Clank. Właściwie to nie stanął, tylko wyrżnął swoim stateczkiem niedaleko siedziby kotopodobnego stwora.

Trudne początki

Mimo, że Ratchet był właśnie zajęty konstruowaniem pojazdu mogącego wynieść go w przestrzeń kosmiczną, ciekawość wzięła górę. Bohater wyrusza w trasę, a że ostatnio czasy są nieciekawe, zabiera ze sobą wysłużony klucz. I rzeczywiście - w okolicy czai się wiele nieprzyjaznych stworów, które pacyfikuje za pomocą prostego, trzy-ciosowego combosa. W końcu wścibski zwierzak dociera na miejsce katastrofy, odnajduje małego robocika i postanawia zabrać go ze sobą. Po kilku chwilach okazuje się, że Clank jest w stanie pomóc Ratchetowi wydostać się z rodzinnej planety. Jednocześnie burczy coś o ratowaniu świata, ale kogo by to obchodziło. Ważne jest to, że w końcu cały świat pozna Ratcheta!

I tak rozpoczęła się historia o dwóch przyjaciołach... No może jeszcze nimi wtedy nie byli, ale zostali po zniweczeniu planów pewnego złego pana. Bo chyba nie mieliście wątpliwości, że to właśnie czeka Was w tej grze. Znowu? Tak, znowu, ale co nam innego pozostaje?

Acha, byłbym zapomniał. Warto wspomnieć również o kurduplowatym prezydencie złej rasy, która bardzo zaniedbała swoją planetę i zapragnęła mieć drugą. W swoim orędziu szef Blargów delikatnie sugeruje innym rasom, aby nie przeszkadzały w zdobyciu odpowiedniej „przestrzeni życiowej" i grzecznie oddały po kawałku ze swoich planet. Oczywiście te nic nie warte światy podczas procesu odrywa-nia kawałka wypadną z orbity i ulegną destrukcji. Ale przecież nikt nie mówił, że będzie łatwo.



Podróż

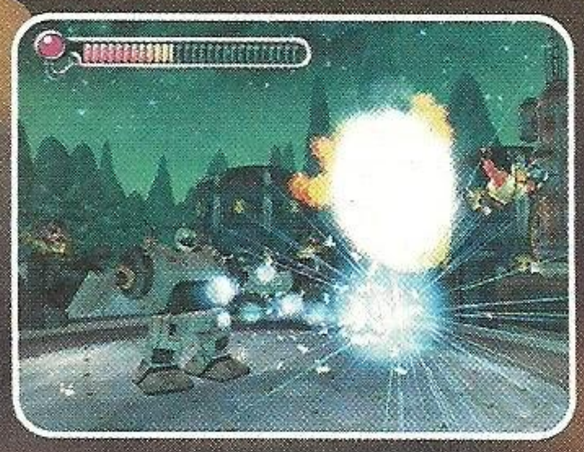
Świat Ratchet & Clank to jedno wielkie uniwersum, w którym znajduje się ponad dwadzieścia planet. Będziemy zmuszeni odwiedzić wszystkie. Aby dostać się na kolejną, w większości wypadków trzeba zdobyć infobota. Jest to mały robocik zawierający informacje o lokalizacji danej planety. Każdy świat jest odrębnym wielgachnym poziomem. Właściwie to trudno nazwać to poziomem. To nie jest już kilka platform, po których Ratchet będzie skakał z Clankiem uczepionym na plecach. To są tętniące życiem metropolie, których tak naprawdę zwiedzamy mały fragment. Fajnie byłoby wyskoczyć sobie na kawę do pobliskiego baru, ale jest misja do wykonania. Podczas podróży poznajemy wiele postaci zamieszanych w fabułę, jak i takich, które nie mają z nią wiele wspólnego. Jednak większość z nich nam pomaga. A to podadzą informację, a to coś sprzedadzą. Zazwyczaj po rozmowie, gdzieś się zwijają i więcej ich nie widzimy. Wiadomo - to jest wszechświat. Są rzeczy do zrobienia i miejsca do zobaczenia. My także dużo widzimy i robimy. Każdy infobot ma zapisana krótką sekwencję wideo, która odkrywa przed nami strzępy tego, co dzieje się dookoła.

Na każdym poziomie jest kilka misji. W wielkiej metropolii musimy przejść tor przeszkód. Na statku kosmicznym jedną z akcji jest przedostanie się w czterdzieści pięć sekund do infobota. Po drodze należy rozbić kilka hord przeciwników. A skoro już przy nieprzyjaciołach jesteśmy. Jak już pewnie wiecie, są ich trzy rodzaje. Mali, zazwyczaj przebywający w grupach, średni z gnatami i wielgachni, którzy często czają się z bronią krótkiego zasięgu. Na każdy gatunek warto opracować odpowiedni sposób. Na dalszych poziomach małe stworki występują w naprawdę dużych grupach i rzucenie się na nie z kluczem raczej nie wyjdzie nam na dobre. Jeśli przeciwnicy posiadają broń dalekiego zasięgu, to wystarczy przedostać się w ich pobliże i sprawa załatwiona. Nie oznacza to jednak, że jesteśmy bezkarni – większość z nich można dla przykładu nas kopnąć (gosh!).

Kontrola

Ratchet potrafi skakać, szybować, pływać, wspinać się i uderzać swoim kluczem. W miarę postępów dochodzi coraz więcej umiejętności. Te zazwyczaj wiążą się z przedmiotami. Jest lina z hakiem, którą możemy wystrzelić i podciągnąć, aby szybko przedostać się na drugą stronę przepaści. Jest cyfrowy klucz, dzięki któremu rozszyfrujemy proste logiczne zagadki i otworzymy drzwi. Są buty, w których wskoczymy na szynę i pogrindujemy. I w końcu jest trzydzieści pięć broni, które odnajdziemy lub kupimy. Podstawową jest oczywiście klucz. O małym combie już wiecie. Poza tym możemy wyskoczyć i zaatakować z góry lub rzucić nim jak bumerangiem. Ale przydaje się również do czegoś innego. W pewnych miejscach znajdują się śruby, które należy przekręcić, aby podnieść most, opuścić platformę lub otworzyć drzwi. Przyczepiamy wtedy klucz, kręcimy analogiem kółka, a Ratchet biega dookoła. Dalej mamy blaster, miotacz płomieni, bomby, miny, wsysacz przeciwników, małe potworki rzucające się na wszystkich przeciwników w okolicy... Jest wszystko, czego dusza zapragnie. Bronie wybieramy z prostego i konfigurowalnego menu, znajdującego się pod trójkątem. Klucz jest pod kwadratem, a branie pod kółkiem. Jeśli się postaramy, to będziemy w stanie odpalać proste kombinacje. Rzucamy bombę, podbiegamy, wyskakujemy i dokańczamy wroga kluczem. Ratchet delikatnie naprowadza się na oponentów, dzięki temu prawie zawsze trafimy.

I tu dochodzimy do prostego wniosku. Ratchet & Clank nie jest czystą platformówką. To mieszanka platformówki ze strzelniną, okraszona elementami przygodowymi. To ewolucja. Spójrzcie na nowego Mario. Nawet on ma teraz czym strzelać. A skoro jesteśmy już przy porównaniach, to nie sposób nie postawić R&C pod jedną ścianą z Jak &



Ratchetem zachwycaliśmy się już kilka miesięcy temu, podczas zetknięcia z wersją testową. Nie mogliśmy w niej save'ować, więc nie wyłączaliśmy konsoli przez 3 dni.

Ciekawe, w jaką stronę pójdą platformówki. Jest ich tyle, że autorzy często starają się zaproponować coś nowego. w R&C jest to multum broni i ostra jatka.

Daxter. Właściwie to można było zrobić to o wiele wcześniej, ponieważ R&C garściami czerpie z pomysłów wepchniętych w produkcje Naughty Dog. Ale właściwie po co? Być może Ratchet & Clank delikatnie kseruje, ale ma swój własny styl i pomysł na zabawę. A w czasach takich pozycji jak choćby Treasure Planet, jest to bardzo ważne. Przez większość czasu kieru-jemy oczywiś-cie długo-uchym Ratche-tem, ale przyjdzie nam też wziąć się za Clanka. Robocik nie ma takiego wachlarza ruchów, jak jego większy kolega, ale za to potrafi kierować innymi małymi robocikami. Jest w stanie wydać cztery komendy: zostańcie, podążajcie za mną, wejdźcie do środka lub zaatakujcie. Jest to jeden z fajniejszych elementów tej gry. Posłuszne robociki rzucą się na wielgachne stwory, którym Clank sam w życiu nie dałby rady, otworzą drzwi lub pomogą w czymkolwiek innym. A w czym, to zależy od inwencji twórczej gracza. Oczywiście jesteśmy ograniczeni, ale odnajdywanie sposobów wykorzystania robocików jest bardzo przyjemnym zajęciem.

Bodźce

Pierwsze wrażenie, jakie wywołuje R&C jest niesamowite. Patrzymy na przeogromne przestrzenie i nie możemy się nadziwić, że to śmiga tak płynnie. Jednak przy wtórnym kontakcie nie jest już tak różowo. Owszem - ekran przez większość czasu jest po brzegi wypełniony szczegółami, jednak nie zawsze. Jeśli przyjrzymy się budynkom w mieście, okaże się, że są bardzo proste i w niskiej rozdzielczości. Poza tym na obszarach zurbanizowanych nawet bliższe otoczenie czasami zawodzi – jest zbyt proste. Inaczej sprawa ma się z terenami pokrytymi roślinnością. Są doskonale pomyślane i zrealizowane. W tle ciągle coś się rusza. Latają statki, roboty transportują drewno i tak dalej. Jeśli myślicie, że jest to tylko tło, to strzelcie sobie w jakiś pojazd. Rozleci się i spadnie. Podobnie jest z roślinami. Większość z nich możemy pociachać na drobne kawałeczki. Ilość klatek animacji nie spada nawet w największych i najbardziej ruchliwych lokacjach. To dobrze świadczy o koderach. Animacja ruchów głównych bohaterów przez kilka pierwszych godzin nie pozwala na oderwanie wzroku od ekranu. Jeśli widzieliście Jaka i Daxtera w akcji, to wiedźcie, że jest to ten sam wysoki poziom. Przeciwnicy nie zostali pozostawieni sami sobie i przez cały czas coś robią. Drepczą, strzelają ot tak sobie, podskakują i walczą między sobą. To wszystko wywołuje wrażenie, iż ten świat naprawdę żyje i bez nas też by się coś działo.

Kolory są utrzymane w pastelowej tonacji i dokładają swoją działkę do budowania klimatu. Nie inaczej jest z dźwiękami. Odgłosy broni są rewelacyjnie dobrane. Są jeszcze wybuchy, dźwięki otoczenia czy też prześmieszne gadki głównych bohaterów, które prowadzą zarówno między sobą, jak i z innymi postaciami. Ratchet często docina Clankowi, przywódca Blargów chyba ma jakiś kompleks i bez przerwy wyżywa się na innych. Doskonała robota prosto od autorów trzech części przygód smoka Spyro, którzy postanowili rozwijać się, a nie stać w miejscu.

Finisz

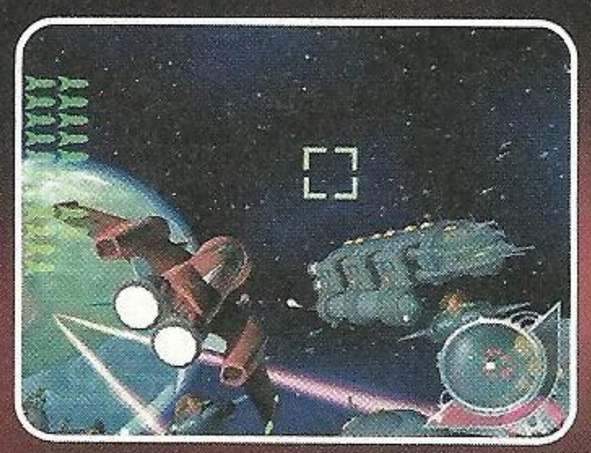
Cóż taki biedny recenzent, jak ja może powiedzieć w obliczu tak wspaniałej i dopracowanej pozycji? Właściwie Ratchet & Clank nie dają mi wyboru. Nie, Ratchet nie stoi tutaj i nie trzyma mi spluwy przy skroni. Ma wszystko, czego można zapragnąć. Śmieszną, acz wciągającą fabułę, oryginalne rozwiązania, przyjemnych bohaterów, których można polubić już w ciągu kilku pierwszych minut.

Czego chcieć więcej? Może panienek w bikini? Hehehe, przydałyby się, ale Ratchet & Clank nie potrzebują tego, aby zadowolić gracza.

Lubicie platformery? Wystarczy pójść do sklepu i wycedzić te dwa słowa.

OG

Autorzy naprawdę postarali się opracowując kolejne bronie. Efekty ich działania czasami wręcz zadziwiają. Bardzo zgrabnie to wszystko wyszło.



PlayStation 2

Insomniac porzucili Spyro i stworzyli Ratcheta. Yeah!

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Insomniac
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

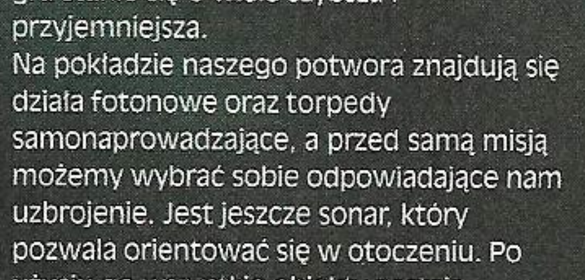
9.0

Sub Rebellion

Przyszłość maluje się w ciemnych barwach. Naukowcy przewidują, że już za kilkadziesiąt lat z powodu dziury ozonowej może roztopić się duża część lodowców, a poziom wody na całym świecie niebezpiecznie wzrośnie.

Wtedy pod wodą znajdzie się prawie cała powierzchnia lądów, a ludzie będą zmuszeni zmienić swoje miejsce zamieszkania. Technologia nie będzie jeszcze tak rozwinięta, aby przenieść się na inne planety, więc pozostanie tylko podróż na samo dno... Powstaną podwodne miasta, oraz zaawansowane technologicznie łodzie podwodne. Człowiek jednak tak szybko się nie zmienia i konflikty, które miały miejsce na lądach, przeniosą się do oceanów. Czołgi, samoloty, a nawet okręty zostaną zastąpione przez łodzie podwodne. Gracz wciela się w rolę jednego z świetnie wyszkolonych żołnierzy. Dostaje nowoczesną łódź i wyrusza, aby wypełnić zadania specjalne.

Sub Rebelion jest strzelanką w środowisku 3D. Pojazd może poruszać się w każdym kierunku i jest ograniczony tylko przez dno oraz powierzchnię wody. Tu pojawia się problem. Taka gra powinna być szybka i intensywna, a tu jest łódź podwodna, która porusza się powoli i nieporadnie oraz posiada duży margines bezwładności. Ha, ale to jest świat przyszłości! Wehikuł został tak zaprojektowany, aby mógł się



swobodnie przemieszczać w pionie, do przodu i tyłu oraz skręcać. Nie jest to oczywiście demon szybkości, ale po przyzwyczajeniu się do sterowania będziemy dość sprawnie zasuwać. Nie wiem dlaczego, ale gracze zazwyczaj zapominają o poruszaniu się w pionie. Sam tak miałem, a trzeba pamiętać, że jest to o wiele lepszy sposób na obniżanie swojej wysokości, niż opuszczanie dzioba i płynięcie do przodu. Kiedy już nauczycie się w pełni wykorzystywać możliwości łodzi, gra stanie się o wiele szybsza i przyjemniejsza.

Na pokładzie naszego potwora znajdują się działa fotonowe oraz torpedy samonaprowadzające, a przed samą misją możemy wybrać sobie odpowiadające nam uzbrojenie. Jest jeszcze sonar, który pozwala orientować się w otoczeniu. Po użyciu go wszystkie obiekty zostają oznaczone odpowiednimi kolorami. Otoczenie będzie zielone, przeciwnicy żółci, a cele misji czerwone. Jest to bardzo przydatne, ponieważ nie dość, że poruszamy się na dość rozległych przestrzeniach, to mamy ograniczoną widoczność. Misje odbywają się na całym globie. Sprowadzają

Irem to firma z tradycjami. Czy pamiętacie serię R-TYPE? To właśnie oni stworzyli kultowego shootera lat osiemdziesiątych...

się najczęściej do zatopienia czegoś, ale są i kwiatki w postaci szukania zaginionego artefaktu czy też obrony bazy. Często podczas samej misji będą zmieniać się wytyczne. W wielu miejscach można znaleźć ukryte w skałach bądź budynkach rzeczy. Użycie sonaru powinno je odkryć, a potem pozostaje tylko rozbić przeszkodę w drobny pył i zabrać prezent.

Większość akcji dzieje się oczywiście pod wodą, ale są momenty, kiedy możemy wypłynąć na powierzchnię - gra informuje nas o tym stosownym napisem. Wtedy pojazd zaczyna zachowywać się jak motorówka i dostaje niezłego kopa. Akcja zdecydowanie przyśpiesza i trzeba się nieźle uwijać, aby zdjąć wszystkich wrogów i samemu nie pójść na dno.

Grafika na powierzchni prezentuje się o wiele gorzej niż pod wodą. Teren jest zamknięty przez góry lub wystające z wody budynki. Nie uświadczymy żadnych efektów specjalnych, a przecież ta gra aż prosi się o ładne refleksy, czy też przezroczyste powierzchnie. Za to w głębinach jest już trochę lepiej. Wszystko faluje, widać promienie świetlne przebijające lustro wodne, tu i ówdzie pływają ławice ryb. Najlepiej jednak udało się autorom oddać zniszczone miasta.

Powykrzywiane drapacze chmur, ulice z wrakami samochodów, zapadnięte mosty... Jedyne, co mi się nie podoba, to rozmiary tego wszystkiego. Te miasta powinny być o wiele większe, a tu raptem okazuje się, że metropolie miały zaledwie kilka budynków. Najbardziej rzucają się w oczy wyprane z kolorów tekstury, które wyglądają jak na starej generacji pececie. Poza tym zdarza się, że animacja chrupnie tu i ówdzie.

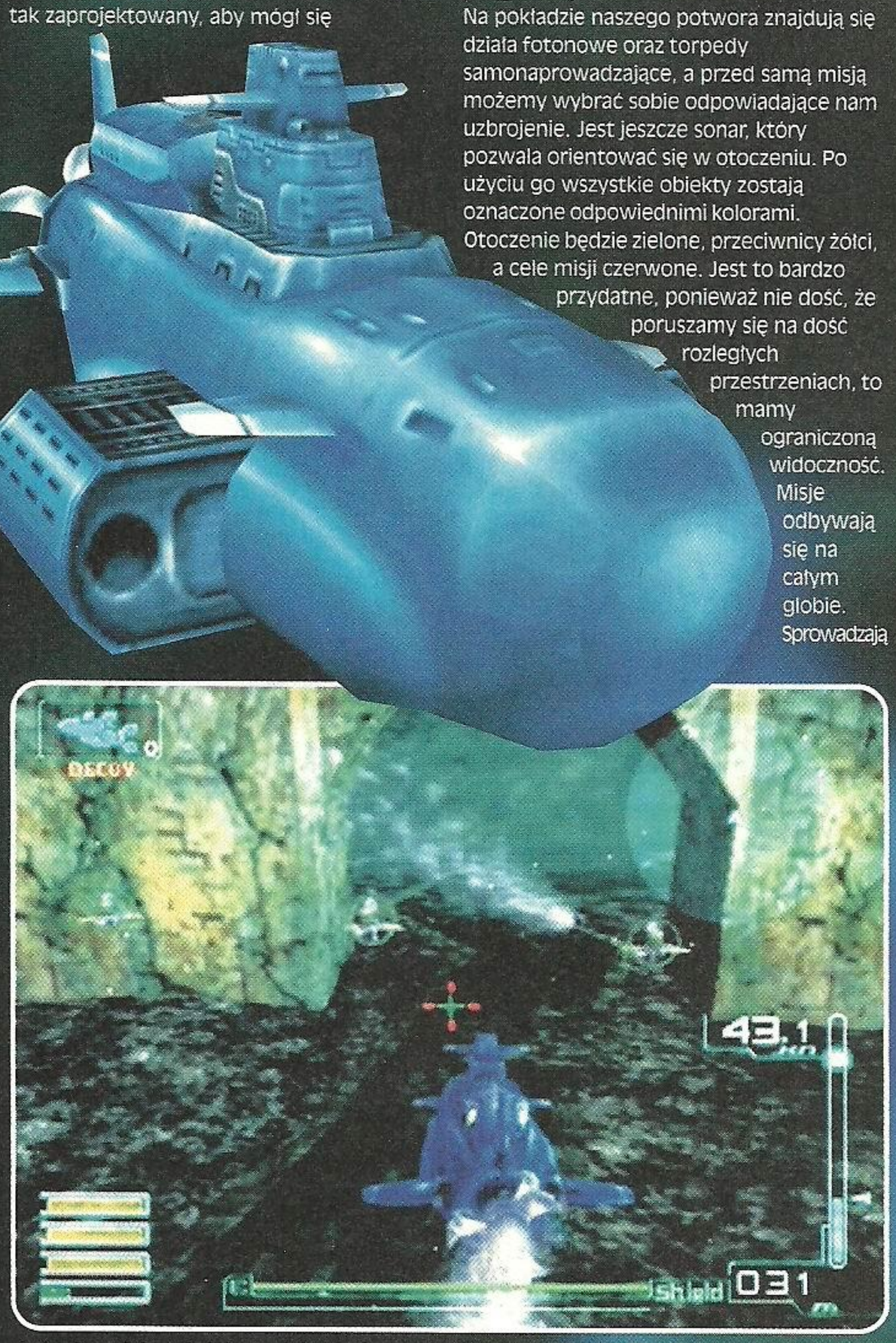
Dźwięk stoi na dość niskim poziomie. Oprócz średnich odgłosów broni znajduje się tu słabiutka muzyka o technicznym brzmieniu... I to wszystko.

Sub Rebelion nie jest rewelacją, raczej mocną pozycją dla graczy, którzy lubią sobie postrzelać, ale bez odcisków na palcach. Jeżeli komuś nie podobają się mechy, a latające z wielkimi gunami ludziki także odpadają, nie wspominając o kosmicznych stateczkach, to niech łapie właśnie tę grę. W końcu to zawsze jakaś odmiana.

OG

PS: Komunikat ekologiczny

Okazuje się, że rzeczywistość pokazana w Sub Rebelion naprawdę może stać się naszym udziałem. Naukowcy przeprowadzający symulację katastrof ekologicznych w skali globalnej przewidują, że zatopienie dużej części lądów jest jedną z najbardziej prawdopodobnych teorii. Właściwie to już zaczyna się dziać. Gigantyczne kawały lodu odrywają się od wiecznego lodowca i powoli się topiąc dryfują w stronę równika. Na szczęście w ostatnim czasie zaobserwowano zmniejszenie się dziury ozonowej i podzielenie się jej na dwie części, ale czy możemy już odetchnąć z ulgą?



Jednak za ich największe dokonanie uważamy strzelaninę In The Hunt, także o łodziach podwodnych. Została wydana na PSX.

PlayStation 2

Niezła odmiana od innych shooterów.

- *Wydawca:* Irem
- *Producent:* Irem
- *Liczba graczy:* 1

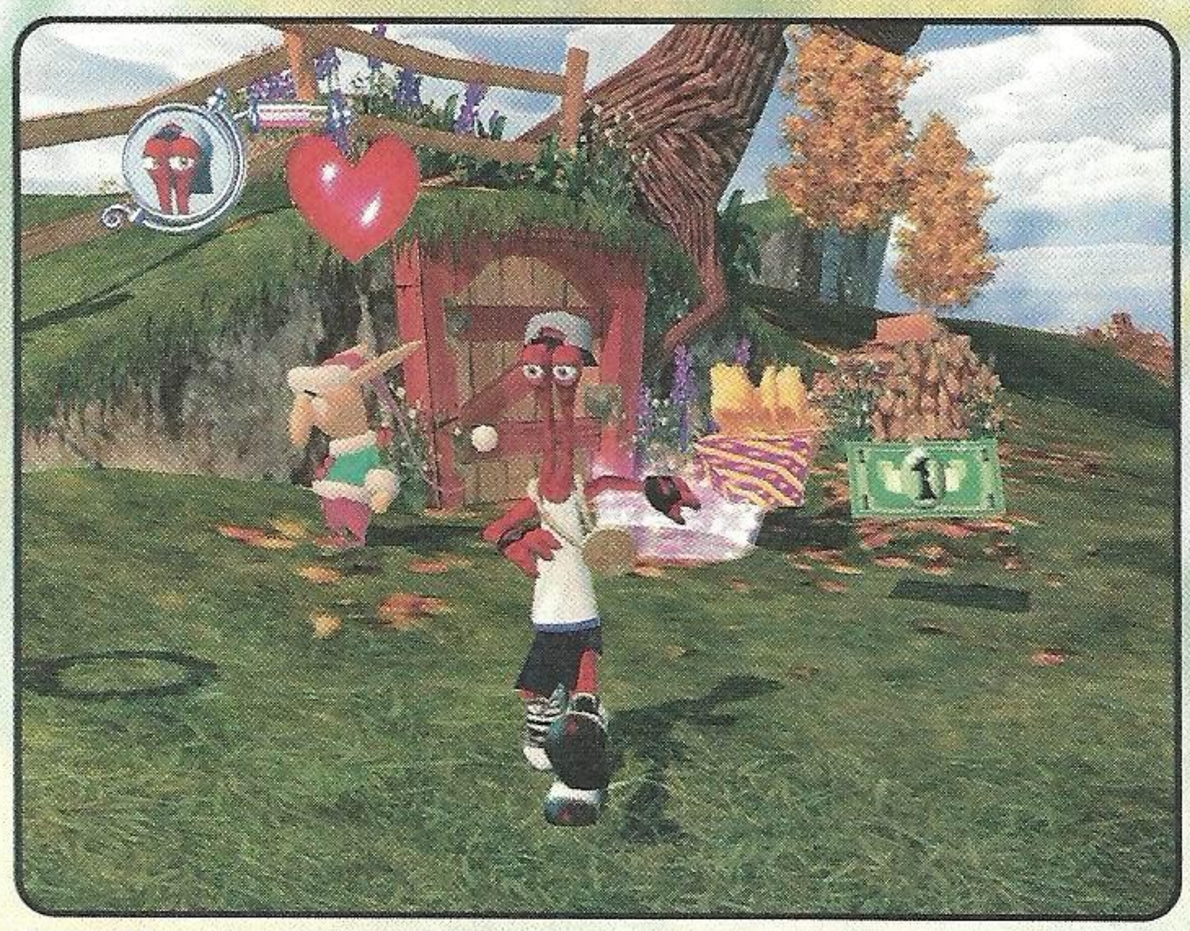
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.9

ToeJam & Earl III

Jak wynika z ostatnich badań, rekiny nie żywią się ludźmi. Po prostu mylą ich z fokami i tylko próbują, a potem odpływają. Pech jednak zwykle chce, że przypadkiem odgryzą rękę, czy trafią na tętnicę. Cóż – delikatności nikt ich nie uczył.



Poprzednie części ukazały się na konsolę MegaDrive i w USA zyskały status kultowych. Kasę Segi zasiliło spore grono hiphopowców.

Wyszła sobie na Xboxa wesolutka gra Segi – ToeJam and Earl III: Mission to Earth. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie to, że pech chciał, żeby moda na takie gry przeminęła jakieś pięć lat temu.

Przedstawmy bohaterów. Koleś wyglądający jak wielki pulpet, koleś wyglądający jak ośmiornica przepuszczona przez magiel i koleżanka... nie podobna do niczego. Pochodzą z kosmosu i we trójkę przymierzają się do supertajnej misji na Ziemi. Głównie zaś chodzi o to, żeby odnaleźć pogubione na ziemi super albumy funkowe na winylach. Cel szalenie szczytny. Zwłaszcza, że funk jest aktualnie tak niszowy, jak tylko może. No, ale trudno. Może w firmie Sega się go słucha.

Zabawa polega na tym, żeby przemierzać kolejne wyspy na Ziemi, odnajdować klucze, wykonywać proste mini-zadania i otwierać drzwi. Lądujemy więc na jednej z wysepek (lewitujących w przestrzeni) i hulaj dusza. Na początku biegamy i zbieramy kluczyki, ponieważ odpowiednia ich liczba otworzy nam wrota do mini-gierek. Widok z trzeciej osoby (vide obrazki), pod prawą gałką - kamera i bawimy się wesoło. Czego by o ToeJam and Earl III: Mission to Earth nie powiedzieć – gra wykonana jest bardzo elegancko. Postacie wyraźne, kamera posłuszna i wiadomo o co chodzi. Autorzy podbili sobie jednak poprzeczkę w co najmniej dwu miejscach i niestety nie sprostali zadaniu. Raz: poziomy generują się losowo. Losowo rozmieszczają się ścieżki, jeziorka, ale też klucze oraz przeciwnicy. Zostańmy przy kluczach. Ginąłem sobie dla zabawy razy kilka i okazało się, że czasem kluczyki lądują w miejscach, w których pojawić się nie powinny, ponieważ nie ma do nich dostępu. Przykro mi – jeśli robi się taki patent, trzeba się liczyć z komplikacjami. Dwa: „dziwność gry". Chrzanić postacie, które choć nie podobne do niczego, dają się lubić. Gorzej z mini zadaniami. Wściekłe króliki, zrzucanie ze skał małych dziewczynek udających cheerleaderki... o co tu u diabła chodzi? Momentami odnosi się wrażenie, że ktoś napisał tę grę po dużej dawce jakichś środków wziewnych. Zrozumiałe, kiedy natykamy się na mini-gierki, które są jako żywo kopią platformerków, czy gier tanecznych... ale chore klimaty na pewno nie pasują do tej produkcji. To miała być przecież zabawka dla dzieci.

Dla równowagi kilka ciepłych słów. Uwagę moją zwrócił bowiem tryb dla dwóch graczy. Otóż uruchomiony, daje możliwość zabawy dwóm osobom jednocześnie. Przy czym – co najciekawsze – jeśli obie postacie stoją wystarczająco blisko siebie, akcja toczy się na jednym ekranie – horyzontalny podział ekranu telewizora znika i można hasać wspólnie. Jeśli postacie oddalą się od siebie, znów pojawia się podział ekranu. Rewelka.

Kolejnym fajnym patentem są prezenty. Znajduje się je w grze niemal bez przerwy. Można podzielić je na trzy grupy. Prezenty pomagające, prezenty przeszkadzające i niezidentyfikowane. Prezenty pomagające – jak sama nazwa wskazuje – pomagają w misjach. Straszą wrogów, odwracają ich uwagę, pozwalają nam latać, skakać, szybować, jeździć. Prezenty przeszkadzające – na odwrót. Częstokroć trafi nam się jednak prezent, o którym nic nie wiemy. I tu dwie możliwości – albo zatykamy uszy i testujemy, albo zanosimy je do Pana Marchewki, który wymienia je na punkty, które z kolei pozwalają rozwijać statystyki. Taki ukłon w stronę RPG.

Tu niestety znowu wkraczamy na śliski grunt o nazwie „randomizacja". Ponieważ prezenty też losują się za każdym razem, w dalszych etapach gry często dochodzimy do pewnej przykrej sytuacji, że wylosowani wrogowie walą na nas taką chmarą, iż niemożliwym staje się opędzenie od nich. Co więc robimy? Używamy prezentów. Jakich? Ofensywnych oczywiście. I tu pułapka: albo nam się te prezenty wylosują, albo nie. Jeśli nie – możecie być pewni, że nie ma szans na ukończenie misji. Bue.

Na koniec jeszcze, wracając do grafiki – przydałyby się nieco lepsze rozwiązania. Ładne jest tylko to, co widzimy z bliska. Wystarczy unieść wzrok i poziomy zioną pustką. Na drzewa położono bardzo chytry efekt, który widziałem ostatnio na jakimś starym tytule jeszcze z czasów PSXa. Otóż korony drzew obracają się do nas jedną stroną. Jak byśmy nie obracali kamery - korona, niczym słonecznik za słońcem, zawsze posłusznie się do nas obróci. Śmiesznie to wygląda – rozwiązanie jak z czasów pierwszego Wolfensteina, gdzie wszyscy zabici wrogowie mieli z każdej strony przód.

Podsumowując: pierwszy raz mam do czynienia z grą nieźle wykonaną, w którą absolutnie nie miałbym ochoty grać. Nie ma w niej pomysłu, zawarte patenty są stare i bez ikry. Ciężko się wciągnąć w akcję... O – już wiem: po prostu nie jesteśmy ciekawi, co będzie dalej. Zadecydujcie sami, ja odradzam.

Grabarz

PS: Sega nie chce być z tyłu i ToeJam&Earl III wykorzystuje usługę Xbox Live. Będzie można sobie ściągać nowe poziomy do zabawy i wymieniać się z kumplami. Niestety, jak na razie, mimo że możliwość widnieje w menu, zalogowanie na serwerze zakończy się fiaskiem. Musimy swoje odczekać. Z drugiej jednak strony zwróćcie uwagę, jak bardzo Microsoft stawia na sieć. Jeśli Sony postawi tak samo mocno, to będzie nam smutno. W modemowym kraju przyjdzie nam „lizać ciastka zza szyby wystawy cukierni". Oby coś się ruszyło.

Prawdopodobnie początkowo gra była pisana na Dreamcasta, potem planowano ją na PS2, wreszcie wylądowała na Xboksie. Tak przyjamniej mówią plotki.

Xbox

Bez polotu i ikry... Blinx jest lepszy.

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* TJ&E Prod.
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Xbox Live!*

5.8

Deathrow

Tenis powstał w średniowieczu i źródło swoje ma za murami klasztornymi. Tam bowiem zakonnicy odbijali o ścianę wielką skórzaną piłkę, przy każdym odbiciu krzycząc „tenis!”.

A dziś proszę: śliczne nawierzchnie, trybuny i kuse spódniczki zawodniczek. Do czego to doszło? Do czego zaś dojdzie, jeśli skrzyżujemy futbol amerykański z reality show? Jeśli tylko stanie za tym majętna, prywatna stacja telewizyjna, zrodzi się sport w stylu Blitz, czyli nowatorskiej gry pseudosportowej, będącej „bohaterką" najnowszej gry Ubi Soft – Deathrow.

Oto zasady gry. Na boisko wychodzą dwie drużyny, każda po czterech zawodników. Mecz składa się z czterech kwart. Punkty zdobywa się przez umieszczenie rzucanego dysku w „koszu" przeciwnika. „Kosz" wisi jakieś trzy metry nad ziemią i jest tak naprawdę dziurą w pionowej tablicy. Nie jest ważne, czy przerzuci się dysk przez dziurę od przodu, czy od tyłu – i tak zdobywa się punkt. Wygrywa oczywiście ta drużyna, która ma więcej punktów na koniec czwartej rundy. Ponieważ liga rozgrywa się na zasadzie wyzwań (wyzywamy na pojedynek wybrane drużyny), jako wyzywający musimy wygrać mecz. Remis nas nie satysfakcjonuje. No i biegamy po boisku celem zdobycia punktów. To jednak nie wszystko. Można się bić. Kopać i walić piąchami. Można się też przerzucać i nokautować. Jucha pryska po wszystkim i słychać chrzęst wykręcanych nadgarstków – nie jest łatwo. Każdy z zawodników ma swój miernik energii i liczbę nokautów, którą może znieść. Im mniej energii, tym wolniejszy staje się nasz ludzik, kiedy zaś liczba punktów wytrzymałości spadnie do zera, zaczyna smętnie chodzić po arenie, nie mogąc przyspieszyć ani się bić. Z odsieczą przychodzi tu organizator imprezy, bowiem na każdej arenie dostępnych jest kilka miejsc, w których od czasu do czasu pojawiają się substancje przyspieszające naszych zawodników oraz apteczki, które można sobie wziąć.

Przebieg meczu wygląda następująco: najpierw wyzywamy kogoś na pojedynek. Zaczyna się rozgrywka. Dysk pojawia się na środku boiska i kto pierwszy dobiegnie do niego, ten lepszy. Sterujemy jednym zawodnikiem. Jeśli poda on celnie dysk do partnera z drużyny, gra płynnie przenosi nas „za stery" zawodnika, który właśnie trzyma dysk w garści. Jeśli jednak ktoś odbierze nam przedmiot pożądania, zostajemy na środku pustego pola i... właściwie nic nie widzimy. O ile system ten sprawdza się w przypadku gier piłkarskich, to w przypadku Blitza raczej nie można tego powiedzieć. Akcja jest zbyt szybka, a są tylko dwie możliwości ustawienia kamery - albo przy dłuższej linii boiska, albo przy krótszej. Sporo czasu zajmie, zanim się do tego przyzwyczaimy. Można zresztą na początku gry wybrać tryb pracy kamery: albo z góry, na boisko, albo tryb tpp zza pleców zawodnika. Oba wymagają ćwiczeń, ale kiedy ruchy postaci zaczynają nam wychodzić automatycznie i znajduje się swoje miejsce na boisku, Blitz nabiera kolorów. Wreszcie orientujemy się, jak wykorzystać ofiarowane nam przez twórców gry możliwości. Można więc zacietrzewić się i utknąć w jednym miejscu boiska, na przykład tuż za jego połową, czekając na podanie. Dzięki stabilnej pozycji obserwujemy poczynania przeciwnika i szybko przełączamy style gry naszej drużyny (przyciskami kierunku). Do wyboru jest ich pięć: od ofensywnego, przez wyważony do obronnego. Można też biegać w tył i w przód, próbując przechwycić podanie od kolegi. Można wreszcie przełączać się między zawodnikami i patrzeć, czy któryś niebezpiecznie nie stracił energii w przypadkowych bójkach – wtedy podbiegamy nim do apteczki, drużyna

Oprawa to pierwsze, na co zawsze patrzy gracz. W przypadku Deathrow nie ma o czym mówić - jest niemal doskonała. Znakomicie wykorzystuje moc Xboxa.

Zabawa jest przednia - wreszcie ktoś w udany sposób rozwinął pomysły ze Speedballa i przeniósł je na maszynę nowej generacji.

chwilkę sobie poradzi bez opieki. Rzecz jednak w tym, że dopiero po kilkunastu meczach jesteśmy w stanie połączyć wszystkie te metody działania podczas jednego spotkania. Podawać, wystawiać dysk, zajmować obrońców przeciwnika, wysłać wszystkich do obrony, kiedy wróg u bram. Trudno, ale... warto! Bo gra doprawdy jest świetnym, dopracowanym produktem. Przede wszystkim może się w nią bawić aż osiem osób na raz! Po czterech w każdej drużynie (oczywiście do tego potrzeba co najmniej dwóch Xboxów). Zabawa toczy się wtedy na całego – tym bardziej, że po krótkiej fascynacji zdobywaniem punktów, rozgrywka zmienia się w chodzone mordobicie, heheh... W samej grze są tony, dosłownie tony poukrywanych dodatków: osiemnaście drużyn, stu pięćdziesięciu graczy, których można odkryć, trzydzieści dwie areny walki. Starczy nam tego na długie godziny! Graficznie doprawdy jest wspaniale. Areny są piękne, ze słuszną liczbą efektów na ścianach i podłodze. Przy zbliżeniach zawodnicy wyglądają nieco gorzej, ale przecież z daleka nic nie widać – siedem tysięcy polygonów na postać robi swoje. Na pochwały zasługują ich ruchy i animacje. Dla przykładu drużyna Dragon, w skład której wchodzą ninjasy, ma tak bajeranckie rzuty, że aż chce się im podkładać. Muzyka i dźwięki również trzymają wysoki poziom. Brawa także za klimat świata przyszłości! Między meczami prowadzimy transfer zawodników i bawimy się w odbieranie wiadomości od znajomych oraz kontrahentów – na przykład firm farmaceutycznych chcących upchnąć nam jakiś nowy środek pobudzający dla sportowców. Wszędzie walają się reklamy („Sam zmontuj swojego mecha!"), a publiczność żywo reaguje na walkę na boisku. Naprawdę potężna gra sportowa, która na Xboxie w tym właśnie momencie zasiada na tronie. Wspaniała alternatywa dla piłek nożnych i koszykówek. Nowatorska, świetnie wykonana, długa, z tonami dodatków i dla kilku osób. Miodusio!

Grabarz

Janko Muzykant przemysłu gier. Firma mieszcząca się wciąż w małym miasteczku. Ciekawe, jak długo jeszcze?
Na pytania odpowiadają Anders Jeppsson i Daniel Jeppsson – Producenci Dethrow.

Opowiedzcie coś więcej o firmie SouthEnd Interactive?

SouthEnd założone zostało pod koniec 1998 roku przez pięcioro przyjaciół, którzy mieli dosyć zwykłej pracy i postanowili ziścić swoje dziecięce marzenia o robieniu gier komputerowych. Na początku 1999 roku zaczęliśmy tworzyć pierwsze projekty do czegoś, co nazywać się miało Blitz – Disc Arena. SouthEnd to nadal bardzo mały zespół. Zatrudnia na stałe tylko dziewięć osób.

Czy Dethrow jest zatem Waszą pierwszą grą??

Oczywiście. Kilkoro ludzi zatrudnionych przy tym projekcie pracowało też przy innych tytułach, ale ta gra będzie pierwszą wypuszczoną przez SouhtEnd Interactive.

Opiszcie Deathrow w kilku słowach.

To gra dotycząca bezpardonowej walki wręcz i sportowej akcji. Przepuszczenie lewitującego dysku przez mały otwór może się wydawać łatwe, ale uwierzcie nam – nie jest!

Skąd czerpaliście inspirację do stworzenia tego tytułu?

Przede wszystkim z tytułów, w jakie graliśmy wcześniej. A gramy na komputerach, odkąd w ogóle one istnieją. Wielki wpływ miał na nas Speedball z Amigi, Unreal Tournament, Tekken 3 i wiele innych. Wzięliśmy z tych gier wszystko, co najlepsze i dodaliśmy nieco od siebie. Świat Deathrow przesiąknięty jest zaś klimatem Blade Runnera i Neuromancera.

Jaka jest Wasza ulubiona gra i dlaczego?

Ulubioną grą Andersa jest pewnie Diablo 2 Online i Medal of Honor. Daniela zaś także Diablo 2, ale też starsze gry, jak Speedball 2 na Amigę i Counter Strike.

Jak długo trwała produkcja Deathrow?

Zaczęliśmy w maju 1999 roku i miała to być bazowo internetowa gra na PC. W lipcu 2000 roku dostaliśmy pierwsze zestawy dla Xboxa i pracowaliśmy 24 godziny na dobę, by przekształcić tę grę w Deathrow i wyssać z Xboxa ile tylko się da.

Jakie było największe wyzwanie podczas tworzenia tej gry?

Były to bez wątpienia: praca z małym budżetem, w naprawdę małym zespole i sprostanie własnym wymaganiom.

Xbox

Speedball nowej generacji. Piękne!

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Southend
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

8.9

The House Of The Dead III

„Zakazywać dziś badań nad genomem człowieka, to tak, jakby zakazywać starożytnym Chińczykom zabaw latawcami, bo kiedyś będą się rozbijać odrzutowcami" – napisał w jednej ze swoich książek Stanisław Lem.

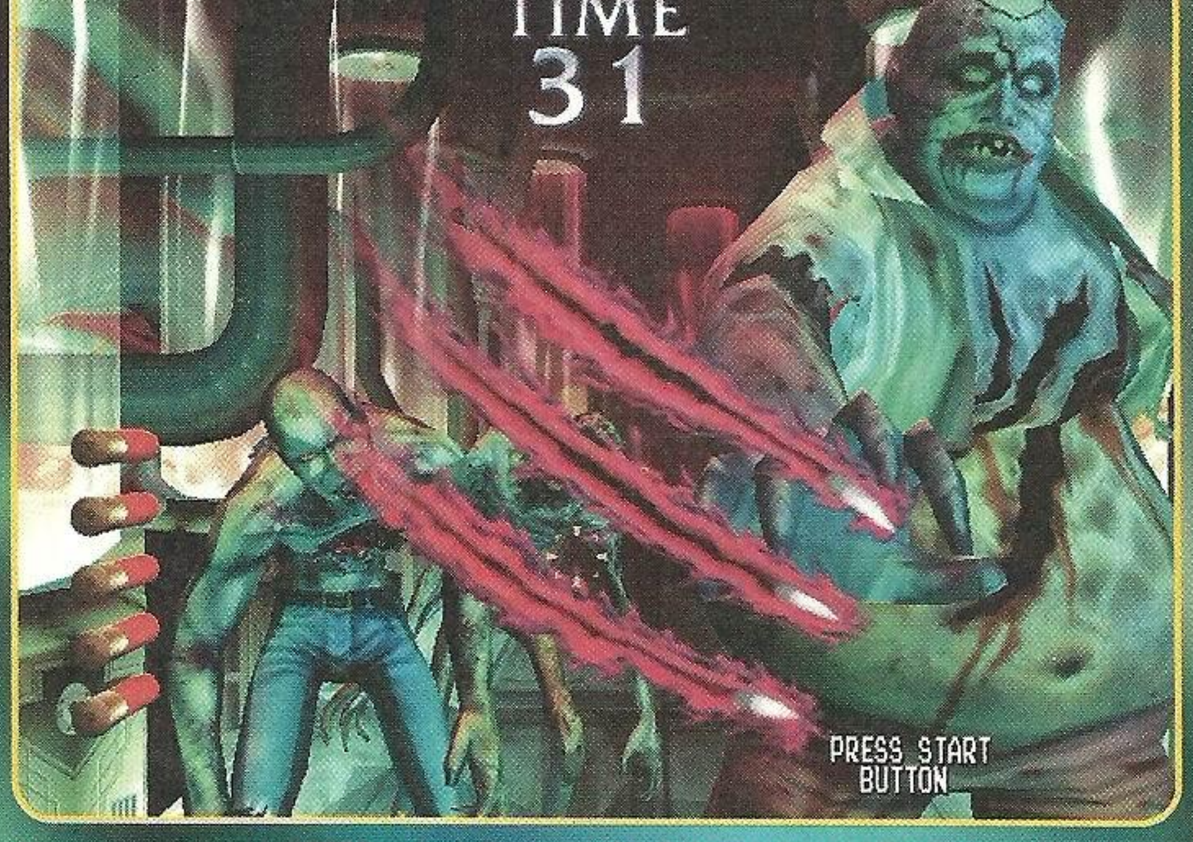
A chodziło mu o to, że wiedza o ludzkim genomie i metody klonowania kulejąjeszcze tak bardzo, że nie ma co się martwić problemami z tego wynikającymi. Mamy jeszcze sporo czasu. Innego zdania są oczywiście twórcy gier, którzy z nośnego tematu mutacji wyssali już chyba wszystko do ostatniej kropli. Najobficiej temat mutacji reprezentują różnego rodzaju zombiaki, wedle starej zasady „jeśli nie wiesz co wyjdzie z mutacji, na pewno będzie to zombiak". Stąd zaś już tylko rzut beretem do klasycznej serii House of the Dead, której trzecią część gościmy na Xboxie.

Dla niewtajemniczonych - przyspieszony kurs wiedzy niezbędnej. House of the Dead to tytuł, w którym strzelamy do zombiaków na następujących zasadach: kamera porusza się skokami, a my musimy wyeliminować wszystko, co się rusza na każdym z „przystanków" kamerzysty. Na ekranie jest tylko celownik, liczba pocisków w magazynku i nasze zdrowie, ilustrowane płomyczkami, których liczba równa jest liczbie ataków, jakie możemy jeszcze przyjąć. Koniec kursu.

Dla nadgorliwych dorzućmy jeszcze, że jeśli się zdąży, można oprócz zombiaków i potworów strzelać do poukrywanych bonusów, że są bossowie i generalnie krew się leje.

Jak jednak dokładnie wygląda sprawa z House of the Dead III? Cóż – tak jak w starym dowcipie, kiedy Kowalski poszedł do szpitala odebrać nowonarodzonego synka i na salach znajdował napisy: „Dzieci genialne, dzieci mądre, dzieci normalne, dzieci głupie, debile, synek Kowalskiego". Tu mamy: „Gry dobre, gry złe, gry dziwne, House of the Dead III". Jest to mianowicie tak nienormalny tytuł, że ciężko go przyporządkować. Dlaczego nienormalny? Bo ma tyle samo potężnych wad, co wspaniałych zalet.

Co in plus? Grafika. O Jezuniu! To absolutna pierwsza liga wśród gier na Xboxa! Wspaniałe animacje, obrzydliwe zombiaki, paskudne dziury, jakie wyrywamy im strzałami w bebechach. Buee... Potworność! Cudowna potworność! Wielcy, brzuchaci kolesie, toczący ślinę z nabrzmiałych ust, schody pokryte cieniutką siateczką glonów, efektowna gra światła, które pokazuje wszystko akurat tak, żeby było najobrzydliwsze. To jest po prostu niewiarygodne! Trzeba tu jednak zaznaczyć, że House of the Dead III poszła w swoim własnym kierunku. Nie jest to ten typ ładności, co w Splinter Cell. Tu ruszamy w stronę fantastycznej wizji świata, lekko skrzywionej, ale wyglądającej obłędnie! To najładniejszy horror na Xboxa, bez dwóch zdań. Niezły jest też dźwięk. Jak zwykle w serii, w dalekim tle gra z lekka pokręcona muzyka, a na pierwszym planie słychać głośne mlaski potworów, strzały naszej broni i dialogi.



Pierwsze screeny z HOTD3 wzbudziły sensację. Autorzy planowali opracować grafikę w technologii cell-shading. Na szczęście odeszli od tego zamiaru.

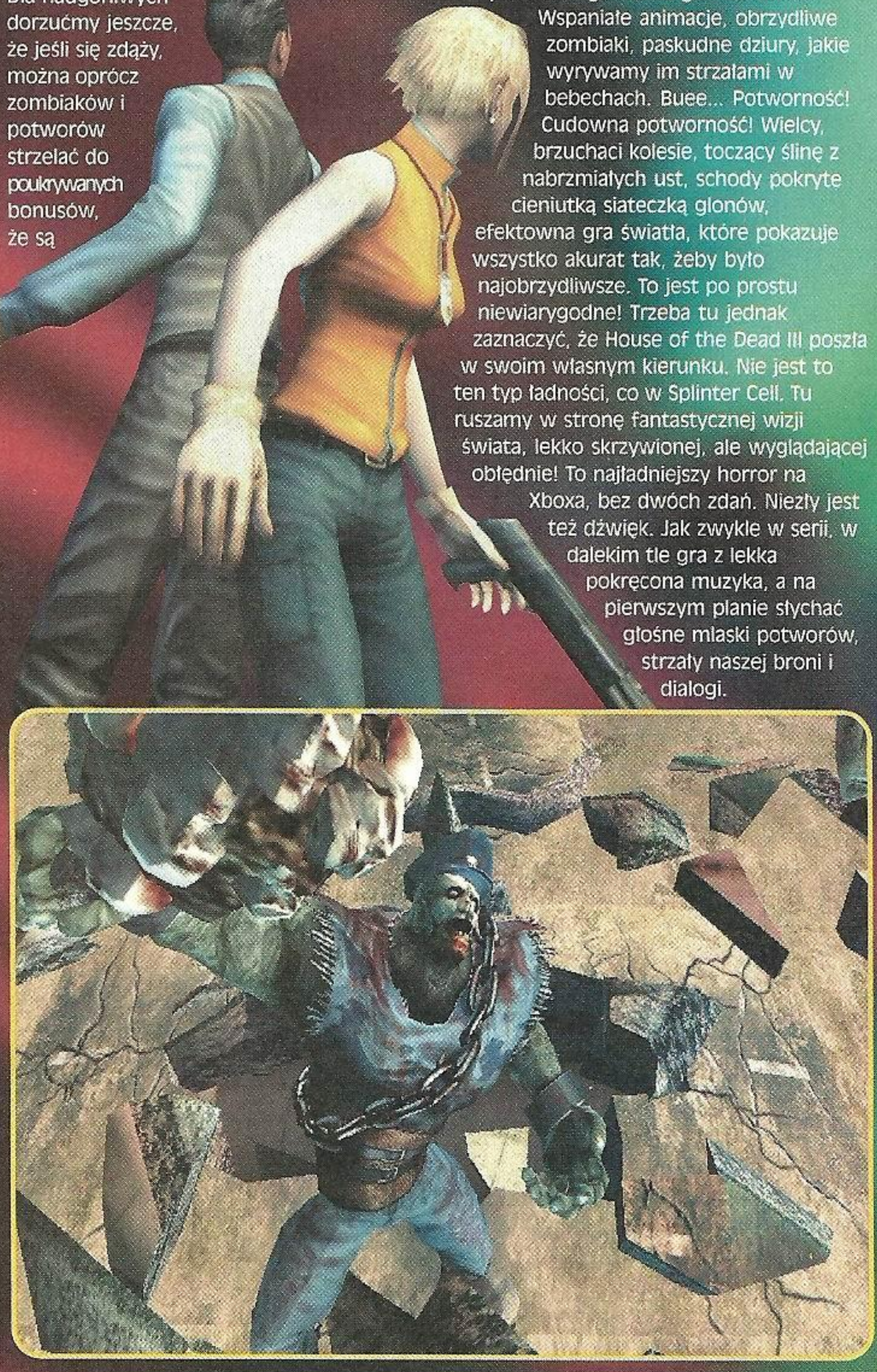
Po przejściu całej gry odsłania się możliwość grania w House of the Dead II, którą możecie pamiętać z Dreamcasta (tam w końcu też systemem operacyjnym był Windows). Tu dopiero wychodzi moc trzeciej części. W swoich czasach HotD2 była wymiataczem. A dziś? Dodana do trzeciej części wygląda jak kupa słonia w pudełku po czekoladkach. Ale co tam – pograć można. Tak więc, obok trójki w komplecie znajduje się cała druga część. Oczywiście, poza normalnym trybem gry, dostępny jest też tryb czasowy i multiplayer – zawsze raźniej grać z kolegą. I choć gra przeznaczona jest dla pistoletu, to założę się, że prędzej przejdziecie ją na joypadzie – łatwiej się strzela i wygodniej celuje.

Pora na wady. Zacznijmy od najmniej istotnych. Jedna broń towarzyszy nam przez całą grę. Po drugie, scenariusz i gra aktorska - o coś tam chodzi, coś się dzieje, ale mam wrażenie, że chłopaki pogubili się już we własnych wątkach. Dobudowują jakieś kolejne pokolenia, jakieś tajne projekty – jak serial brazylijski. Ale... kogo to obchodzi? Niestety... HOTD3 jest do skończenia w niecałą godzinę. Nie do wiary, co? Oprócz tego, że najładniejsza, jest to także najkrótsza gra na Xboxa w historii. Ledwie się do niej dosiadłem, a tu już był koniec. Nic tego nie wytłumaczy. To rzecz do zagrania na dwa, trzy razy. Potem można zaprosić kumpli – z nimi też zagra się raz albo dwa. A potem? Można szybko zaliczyć grę przed wyjściem do szkoły, albo przed zaśnięciem. Poza tym, to dobry tytuł, żeby pokazać kumplom, na co stać Xboxa... I tu moje pomysły się kończą. House of the Dead III to miss wypożyczalni. Ewentualnie produkt dla tych, którzy serię Segi ukochali jak własną i są po prostu kolekcjonerami. W żaden inny sposób nie potrafię uargumentować konieczności kupna tej gierki. Wybaczcie, ale już kończę. Jak będzie mniej tekstu, to pewnie Gulash da większe obrazki, hehe... Jest na co popatrzeć.

Grabarz

House of the Dead Mówi...

Na płycie znajduje się kilkunastominutowy materiał z planu filmu fabularnego House of the Dead. Z zainteresowaniem wgryzłem się w klimat kolejnego filmu na podstawie gry konsolowej i kolejnego filmu o zombiakach. Niestety – absolutna porażka. Będzie to film do oglądania wyłącznie na ciężkiej zwałce. Biegające zombiaki, eksplozje od czapy, debilna choreografia walk, rżnięcie z Matrixa żywcem... Dialogi postaci i gra aktorska to sformułowania, które ten film jawnie obraża. Będzie syfeczek, oj będzie. Na szczęście są też sceny bardzo wizualne: biegnie sobie przerażona dziewczyna z pistoletem, ma biust wielkości melonów i jest w koszulce na ramiączka. Zwolnione zdjęcia. Za nią wybuch. Nie wiem, kto będzie patrzył na wybuch – wiecie o co chodzi. I sądzę, że na tych elementach pracy twórców będziemy się skupiać, siedząc na seansie w kinie.



Ten przesympatyczny koleżka w esesmańskiej czapce śledzi bohaterów przez cały czas. Nie powstrzymują go celne serie. Ale w końcu i on polegnie.

Xbox

Klasa sama dla siebie... Przez całe 40 minut.

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* WOW
- *Liczba graczy:* 1-2

Wykorzystuje: *Lightgun*

GRAFIKA	9
DŹWIĘK	7
MIÓD	5

7.6

Red Faction 2

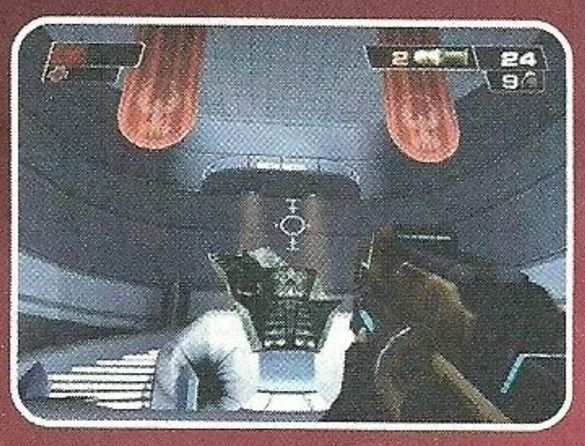
Często jest z nami któryś z kompanów. Zazwyczaj więcej gadają niż robią, ale przyjemnie jest wiedzieć, że tym razem nie jesteśmy sami po tej dobrej stronie.

Walka

Red Faction 2 i TimeSplitters 2 na naszych oczach walczą o trofeum najlepszego FPSa na PS2. Jaką siłę przebicia posiada ta druga gra, wiecie już z poprzedniego numeru N+. Miałem niekłamaną przyjemność grania w TS2, a właściwie ciągle w nią gram, więc nie obędzie się bez krótkiego porównania tych dwóch pozycji. Czas ocenić możliwości bojowego potwora produkcji Volition.

Red Faction 2 toczy się w zupełnie innym uniwersum, niż to, które znamy z pierwszej części. Tam mieliśmy do czynienia z rebelią marsjańskich górników. Taką z rodzaju niewidzialnych, albowiem bohater prowadzony przez gracza ciągle musiał gdzieś dojść - tam, gdzie walczyli dzielni ludzie. I kiedy już prawie tam był,

Machiny to fajny dodatek - zawsze przyjemnie jest polutować z działa o większym kalibrze. Szczególnie, jeśli można skryć się pod grubym pancerzem.



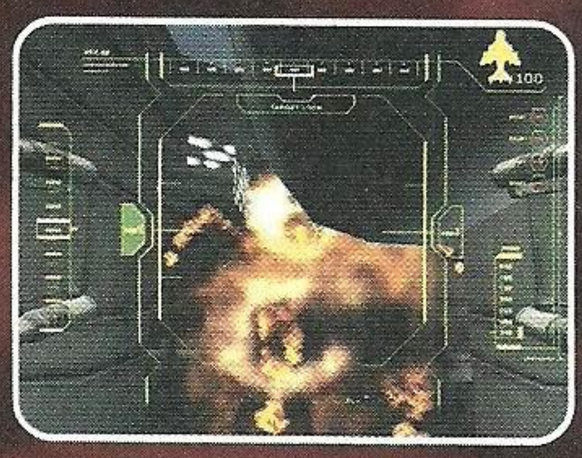
działo się coś strasznego i nigdy nie docierał na czas. W końcu wyszło na to, że całe powstanie wzniecił i przeprowadził jeden człowiek. Chyba nie tylko ja to zauważyłem, bo w RF2 przez dużą część czasu będzie nam towarzyszyć przynajmniej jeden z członków drużyny walczącej z okrutnym dyktatorem Sopotem. Każdy z nich specjalizuje się w czym innym. Jest babka - snajper, cichy zabójca, specjalista od ładunków wybuchowych (to nasz człowiek), goryl przepadający za spluwami o gigantycznym kalibrze itd. Często spotykamy ich na swojej drodze, ale nie oznacza to od razu, że możemy na nich liczyć. Owszem, zastrzelą kilku wrogów, ale najczęściej należy samemu mocniej ścisnąć gnata w garści i zasuwać. A że jest co trzymać, tym przyjemniejsza jest zabawa. Gnaty z poprzedniej części zostały w większości zastąpione lepszymi modelami, z których prawie każdy ma alternatywne użycie. Weźmy pod lupę shotguna. Możemy strzelać zwykłymi pociskami śrutowymi lub nabojami zapalającymi. Szybko odkryjemy, że nasz dziarski heros da radę utrzymać dwa pistolety lub UZI jednocześnie. Wtedy R1 przypisany jest spluwie trzymanej w prawej ręce, a L1 – w lewej. W ten sposób możemy naparzać niezależnie i w różnych kombinacjach. Jeśli stoimy blisko wroga, to warto mu szybko władować serię z obu gnatów na raz. Za to na większych dystansach lepiej siać tylko z jednej spluwy. Kiedy skończy nam się amunicja i trzeba będzie przeładować, to w międzyczasie będziemy prowadzić ostrzał z drugiej giwery. Świetna sprawa! Autorzy na tym jednak nie poprzestali. Są jeszcze granaty. Trzymając dwie spluwy, nie będziemy mogli nimi rzucać, a musicie wiedzieć, że są one bardzo skuteczne. Tu dochodzimy do ciekawej kwestii.

Halo?

Tak, wyraźnie widać, że autorzy są po wnikliwej lekturze Halo. Zarówno sposób rozmieszczenia ikon na ekranie, efekty graficzne, jak też pewne rozwiązania niedwuznacznie przywodzą na myśl niedoścignięty wzór. Dla przykładu - apteczki są używane automatycznie, a kiedy nikt nas przez pewien czas nie atakuje, to energia sama się odnawia. Nawet efekt wybuchu granatu jest niemal identyczny, jak w hicie Bungie. Nie wspominam nawet o pojazdach latających czy naziemnych... Ale czy to źle? Dla tych, którzy nie posiadają Xboxa, na pewno nie. Ale gracze, którzy przeszli Halo, mogą poczuć niesmak.

Kolejną rzeczą jest sterowanie. O ile w RF wyraźnie odczuwaliśmy autocelowanie z pomocą konsoli, to tu prawie tego nie ma. Da się bez większych kłopotów celować nawet w małych wrogów – to duży plus. W dużej mierze klimat buduje nastrojowa muzyka. Gadki co prawda zawodzą (oprócz niezłych występów Sopota), ale BGM jest wysokiej jakości. Szczególnie spodobały mi się motywy w kanałach – świetnie budowały atmosferę napięcia i niepewności.

Red Faction 2 źle się zaczyna. Pierwszy poziom jest po prostu słaby. Ktoś z ID w jednym z wywiadów powiedział, że graficy najpierw tworzą środek i koniec gry, a początek dopiero, jak te dwie części będą ukończone. W ten sposób pracownicy zaznajomią się z nowym enginem i będą w stanie go w pełni wykorzystać, aby początek gry był najbardziej dopieszczoną jej częścią. Wiadomo, pierwsze wrażenie liczy się najbardziej. W sklepie ogląda się właśnie początkowy level, którego wygląd zazwyczaj decyduje o zakupie. Gdybym był właśnie takim kupującym, to RF2 raczej nie zagościłby w moim domu. Byłby to duży błąd, ponieważ dalsze etapy w porywach wyglądają REWELACYJNIE. Znowu przywołam tu kanały, albo świetną miejscówkę na moście. Otóż, jako specjalista od ładunków wybuchowych, mamy za zadanie zaminować drogę prowadzącą do miasta. Ale jak to wygląda! Przez kilka minut zamiast walczyć z żołnierzami i wykonywać zadanie, po



Walka nie zakończyła się. Przeciwnicy po prostu zamknęli się w swoich kwaterach i rozpoczęli przygotowania do kolejnego szturmu. Po wyścigu zbrojeń przyszedł czas na ostateczne starcie. Do boju wystawiono najpotężniejsze bronie.

prostu patrzyłem na miasto w oddali, na bliższe budynki i przepiękną wodę. Dawno już czegoś takiego nie przeżyłem grając na PS2.
Z drugiej strony, animacje liczone w czasie rzeczywistym oraz prerenderowane filmiki są niemiłosiernie plastikowe. Otoczenie w nich jest ubogie, a ruchy postaci - sztywne. Trochę to psuje całokształt, ale w końcu gra nie stoi samymi animacjami.
AI przeciwników zmniejsza się wprost proporcjonalnie do postępów w grze. Na samym początku za oponentów mamy sprawnych żołnierzy, którzy robią wszystko, aby uprzykrzyć nam życie. Chodzą na boki, chowają się za węgłami, robią uniki, uciekają. Nawet na najłatwiejszym poziomie trudności ostro dają się we znaki. Jedną z fajniejszych akcji, jaką przeżyłem w RF2, było wdarcie się do pomieszczenia z czterema spanikowanymi cywilami. Wśród nich stał żołnierz, który w akcie desperacji zaczął strzelać. Wystarczyło, że poczekałem chwilę, a teren został oczyszczony, bez mojej ingerencji. Jednak później okazuje się, że to, co miało być elitą dyktatora, jest tylko bezmyślną zgrają mięsa armatniego, która po prostu wytrzymuje większe dawki ołowiu. Są jeszcze upierdliwe, małe latające robociki, które ciągle do nas nawalają. Łatwo je zdjąć, bo spadają po jednym celnym strzale, ale z zauważeniem ich można już mieć duże kłopoty. Oprócz tego, na swojej drodze spotkamy pająkowate maszyny kamikaze. Są diabelnie szybkie i trzeba być naprawdę dobrym, żeby je załatwić, zanim eksplodują nam na klacie.

Tygrysy

Czyli to, co najbardziej lubimy w takich grach...
Geo-Mod – silnik, który napędza Red Faction 2, został odpowiednio zmodyfikowany i rozbudowany. Teraz można niszczyć o wiele więcej rzeczy, choć i tak to, czego nie przewidzieli autorzy do rozwałki, pozostanie nietknięte nawet po potraktowaniu piętnastoma minami, czy rakietami. Prawie przez cały czas mamy ze sobą podręczną wyrzutnię wybuchowych pocisków, którą często torujemy sobie dalszą drogę albo po prostu demolujemy otoczenie. Na naszej liście rzeczy do rozstrzelania znajdują się najróżniejsze sprzęty, beczki, ściany, kolumny, samochody, czołgi, statki powietrzne, łodzie podwodne, mechy... Nawet zwykłego przeciwnika można odpowiednio „zmodyfikować" przy użyciu czegoś mocniejszego. W tej grze powiedzonko „umarł w butach" zmienia się na „zostały po nim tylko buty".
Nie obyło się bez poziomów, na których używamy pojazdów. Samolot i czołg poruszają się na tak zwanych szynach. Szkoda, ostro byłoby polatać sobie po całym mieście i porozwalać wszystko, co się da. A tak, zostaje nam celowanie i wystrzeliwanie pocisków. Mimo wszystko, są to jedne z najciekawszych poziomów w grze. Jest jeszcze łódź podwodna i mech, którymi swobodnie sterujemy i atakujemy wrogów. Paradoksalnie, nie sprawiało mi to takiej przyjemności jak zabawa z czołgiem czy statkiem powietrznym, ale to już kwestia gustu.

Kumplom udaje się czasami ustrzelić jakiegoś wroga. W pewnych miejscach wyłaniają się oni w hurtowych ilościach. Ładnie podrasowany screen, prawda? Brawa dla autorów.

Czujesz to?

Kiedy spytałem Marcela, co sądzi o nowym RF, stwierdził, że to zupełnie inna gra. Trudno się nie zgodzić. Red Faction 2 to zupełnie inna historia, inne realia, inna grafika i klimat. Ten ostatni czynnik zmienił się moich zdaniem najbardziej. Wraz z zamkniętymi małymi pomieszczeniami gdzieś uleciało uczucie zaszczucia. Teraz większość gry ma miejsce na otwartych przestrzeniach, a sama akcja dzieje się o wiele szybciej. Autorzy wyraźnie położyli największy nacisk na niczym nieskrępowaną jatkę i wyszło im to całkiem zgrabnie. Jedyne chwile, kiedy zatrzymuje się potok pocisków to te, kiedy nie za bardzo wiadomo, gdzie należy dalej pójść. Poznajemy te miejsca po tym, że ciągle znikąd wyskakują nowi przeciwnicy. Już na jednym z pierwszych poziomów przez kilka minut kręciłem się w poszukiwaniu wyjścia, odpierając zmasowane ataki nieprzyjaciół. Są również proste zagadki logiczne, ale to naturalna kolej rzeczy.
Pewne aspekty mogły zostać jeszcze trochę przemyślane podczas produkcji RF2, ale są to tak znikome rzeczy, że większości z nich nawet pewnie nie zauważycie. Poza tym gra broni się rewelacyjnym trybem dla jednej osoby, który można przejść bez krzywienia się nawet kilka razy. Tym bardziej, że w dowolnym momencie mamy swobodny dostęp do wszystkich zaliczonych misji. Kochacie FPSy? Red Faction 2 ma dla Was propozycję nie do odrzucenia.

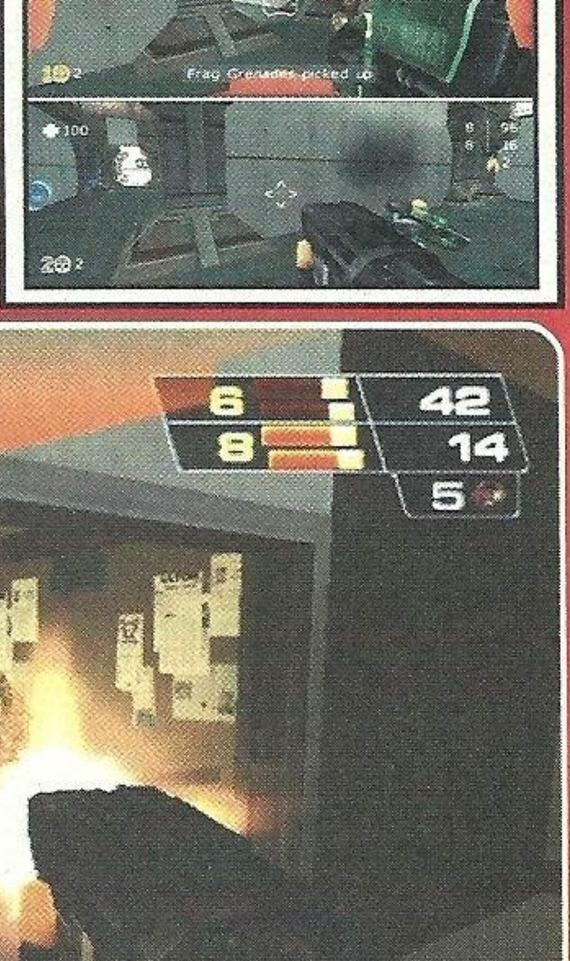
OG

Co wybrać?

Macie ochotę na dobrego FPS na PS2, ale może to być tylko jedna gra. Wiecie już, że teraz rządzą RF2 i TS2, jednak podobne oceny nie pomagają dokonać wyboru. Dobrze byłoby, gdybyście zasmakowali obu tych pozycji. Nie każdego jednak stać na oba tytuły. Co zatem sprawić sobie na prezent? Najpierw przeczytajcie dokładnie recenzje obu tych gier. Postaraliśmy się w nich zawrzeć wszystko, co powinniście o nich wiedzieć. A teraz szybkie porównanie. RF2 wyraźnie stawia na tryb dla jednej osoby, jest niezła historia, ciągle coś się dzieje. W TS2 też to jest, ale podane w sposób, który wymaga mniejszego zaangażowania ze strony gracza. Za to TS2 nie ma w tej chwili konkurencji i jeszcze długo nie będzie miał, jeśli chodzi tryby dla kilku osób oraz bonusowe mini-gierki dla jednego gracza. Jeśli zatem liczy się dla Was głównie multiplayerowa wyżynka lub lubicie niezobowiązujące, ultraszybkie zabawy, łapcie się za TS2. A jeżeli tryb dla jednego gracza stanowi dla Was esencję całej zabawy, to chyba lepiej będzie, jeśli weźmiecie się za RF2.

Multi

Tryb gry wieloosobowej już na dobre zagościł w konsolowych FPSach. Na PS2 bezsprzecznie króluje TimeSplitters 2, ale i Red Faction 2 nie pozostaje daleko w tyle. Na jednej konsoli mogą grać na raz cztery osoby na podzielonym ekranie. Tryby to standard: Deathmatch, CTF, Bag i drużynowe odmiany tychże. Samotny gracz również znajdzie coś dla siebie – da się zagrać z kilkoma botami. Jest dużo opcji konfiguracyjnych, ale nie ma tu nic rewelacyjnego: bronie, liczba fragów, boty, skiny, miejscówki... Same plansze to zamknięte obiekty; pomieszczenia świecą pustkami, a gołe ściany oraz ich oświetlenie w pewnych miejscach przypomina Perfect Dark z N64. Rozumiem, że to cena, jaką płaci się za płynność w trybie na czterech graczy, ale przecież grafikę można było podciągnąć do wyższego poziomu, niż prezentowany w grze z N64.



Red Faction 2, Medal Of Honor: Frontline i TimeSplitters 2 to trzy najlepsze strzelaniny fpp wydane w tym roku na PlayStation 2. Każdy fan powinien je mieć.

PlayStation 2

Jatka na całego... Spodziewaliśmy się klimatu zaszczucia. ale jest git!

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Volition
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2*

9.3

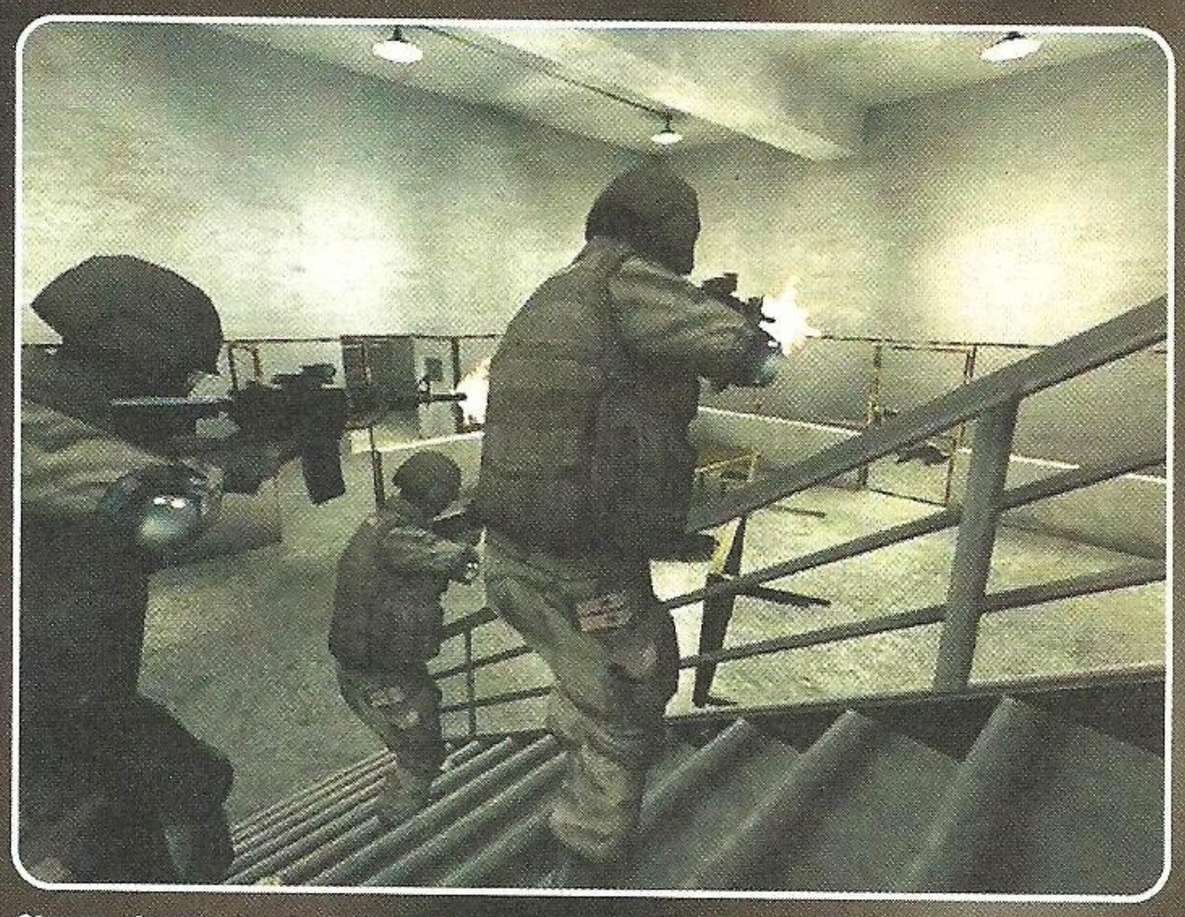
Sum of All Fears

Kiedy Ukraińcy chcieli wycinać kosodrzewinę w górach, wystarczyło powiedzieć, że stanowi ona najlepsze naturalne zasieki i już. Kiedy Amerykanie nie chcieli dać kasy na badanie dna morskiego, wystarczyło powiedzieć, że są tam niezbadane miejsca, w których zmieści się cała radziecka flota.

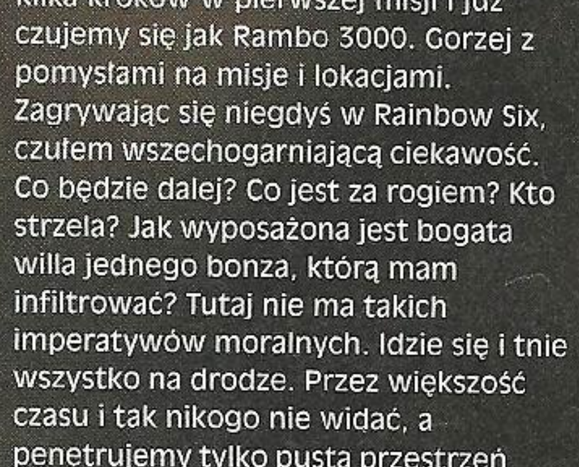
Kiedy się wreszcie wyjaśni, jaki te ciekawostki mają związek z grą Sum of All Fears? Otóż teraz: taki sam, jak gra z filmem i książką. Moje ciekawostki łączy wyraz „kiedy". A grę i film? Wyraz „terroryści".
Red Storm Entertainment doprowadziło już do tego, że kiedy widzę ich logo, od razu nastawiam się na średniaka. Kiedyś tam udało się im skonstruować dwa tytuły typu Rainbow Six, czy Ghost Recon, ale od tamtego czasu ugrzęźli w martwym punkcie. Ciągle robią to samo. Sum of All Fears jest taktyczną strzelanką pierwszoosobową. Żadnych odniesień do filmu, żadnych wspólnych treści... Poza tym, że gdzieś są terroryści i broją. Wygląda to dosłownie tak, jakby Red Storm miał jeden silnik i za co się nie bierze, jakoś musi go wcisnąć. Film jest o terrorystach? Super! Dobrze, że nie zabrali się za Park Jurajski, bo latalibyśmy w oddziałach za dinozaurami.
A zatem, w skrócie. Mamy dwu-trzyosobowy oddział żołnierzy, który zasuwa po wyznaczonym terenie misji. Na danym terenie oddziałów jest kilka i one robią swoje. My mamy trasę (na mapce oznaczoną cienką linią) i przemieszczamy się wzdłuż niej, wypatrując terrorystów i dokonując akcji zaczepno-destrukcyjnych.
Żeby liznąć nieco klimatu gry, przenieśmy się na chwilę do tajnej bazy terrorystów, w głębi lasu. Prymitywne, blaszane baraki, patrole. Trzy grupy uderzeniowe. My jako jedna z nich. W naszym oddziale trzy osoby, idą gęsiego. Możemy się przełączać między członkami zespołu, ale i tak zawsze będziemy prowadzić. Kreska na mapie jest, wiadomo dokąd iść. Autocelowanie pozwala nam zniszczyć pierwszego strażnika, którego dostrzegliśmy w noktowizorze. Dyskretne wejście do baraku i tu strącenie przez szybę kolejnego. Powolutku, powolutku... Mapa daje tylko ogólne pojęcie, z której strony wylezie wróg. Cisza, spokój.

Wąchanie każdego skrawka podłogi, każdego zakrętu... Zip! Zip! Jeden z kumpli podświetlony jest na czerwono, drugi na żółto. Cholera. Czerwony nie żyje, żółty ranny. Odwracamy się – jakiś dziad stał na schodach. Krótka seria zdejmuje go z listy płac mafii. Dwa kroki dalej. Pomieszczenia dość surowe – nagle zejście do podziemi. O, cwaniaki! Zrobili sobie podkop! Zip! „Man down!" – no ładnie. Zapatrzyłem się na Was, jak opowiadałem i zginąłem. Nie będziemy ładować misji jeszcze raz, bo to zajmuje kilka minut. Zapraszam za to na kawę, paluszki i rozmowę o technikaliach. Gdybym w opisie pominął wygląd środowiska, każda misja w The Sum of All Fears wyglądałaby tak samo. Wciąż chodzimy gęsiego, wciąż wąchamy kąty jak jamnik, który wrócił z wczasów. Wciąż zaskakują nas terroryści i wciąż musimy uważać na swoich ziomków w drużynie. Nie podjęto tu zbyt wielu prób urozmaicenia misji. Czasem podkłada się bomby, czasem kradnie akta... Ale i tak wszystko jednym przyciskiem. Na plus za to liczy się sterowanie ludzikiem. Jest prostę i – jak to się mówi – intuicyjne. Kilka przycisków obsługi: kucanie, przeładowanie magazynku, przeskok między kolegami z drużyny, strzał, noktowizor, zmiana broni i uniwersalny przycisk akcji, który raz otwiera nam drzwi, a raz znów rozbrajaja bombę. Kilka kroków w pierwszej misji i już czujemy się jak Rambo 3000. Gorzej z pomysłami na misje i lokacjami. Zagrywając się niegdyś w Rainbow Six, czułem wszechogarniającą ciekawość. Co będzie dalej? Co jest za rogiem? Kto strzela? Jak wyposażona jest bogata willa jednego bonza, którą mam infiltrować? Tutaj nie ma takich imperatywów moralnych. Idzie się i tnie wszystko na drodze. Przez większość czasu i tak nikogo nie widać, a penetrujemy tylko pustą przestrzeń. Powiecie: „Trudno mieć o to pretensje! Tak jest w życiu! A to symulator!". Niby tak, ale po co komu ta przestrzeń, skoro i tak nie obejdziemy wroga od tyłu? Nie ma tam absolutnie żadnych skradankowych motywów. Chodzi po prostu o to, żeby zobaczyć przeciwnika jak najszybciej. Dostrzec wystającą lufę, fragment kurtki, cokolwiek... I zabić. Po czym iść dalej i wypatrywać od nowa. Tak dzieje się przez cały czas.
Silnik graficzny pracuje bardzo melodyjnie. Bez przestojów i skoków animacji. Choć obiektów nie jest zbyt wiele, te, które są potrafią zaskoczyć jakością tekstur. Miłe wrażenie zrobiła na mnie na przykład faktura ściany ze sklejki na jednym z poziomów. Naprawdę tę sklejkę widać. Podobnie z przeciwnikami.
Gdyby więc nie pewna monotonia, The Sum of All Fears byłaby grą co najmniej dobrą. Zabrakło niestety jakiegoś nowego pomysłu, który udźwignąłby cały tytuł. Piętnaście rodzajów broni i jedenaście misji nie dało rady. A może Red Storm jakiś nowy silnik opracuje? Tamten nie jest zły, tylko ile można... Jeśli więc nie mieliście wcześniej do czynienia z Rainbow Six, czy Ghost Recon - The Sum of All Fears może się okazać dobrym pomysłem na zakup świąteczny.

Grabarz



Clancy okazał się nie tylko znakomitym autorem powieści sensacyjnych, ale także i sprawnym biznesmenem. Jego firma Red Storm klei grę za grą.



Trzeba przyznać, że w grach „antyterrorystycznych" firmowanych przez Red Storm niewiele się zmienia. Ale są to solidne produkcje.

PlayStation 2

Niewiele zmian od czasu Rainbow Six.

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Red Storm
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.7

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Twin Caliber

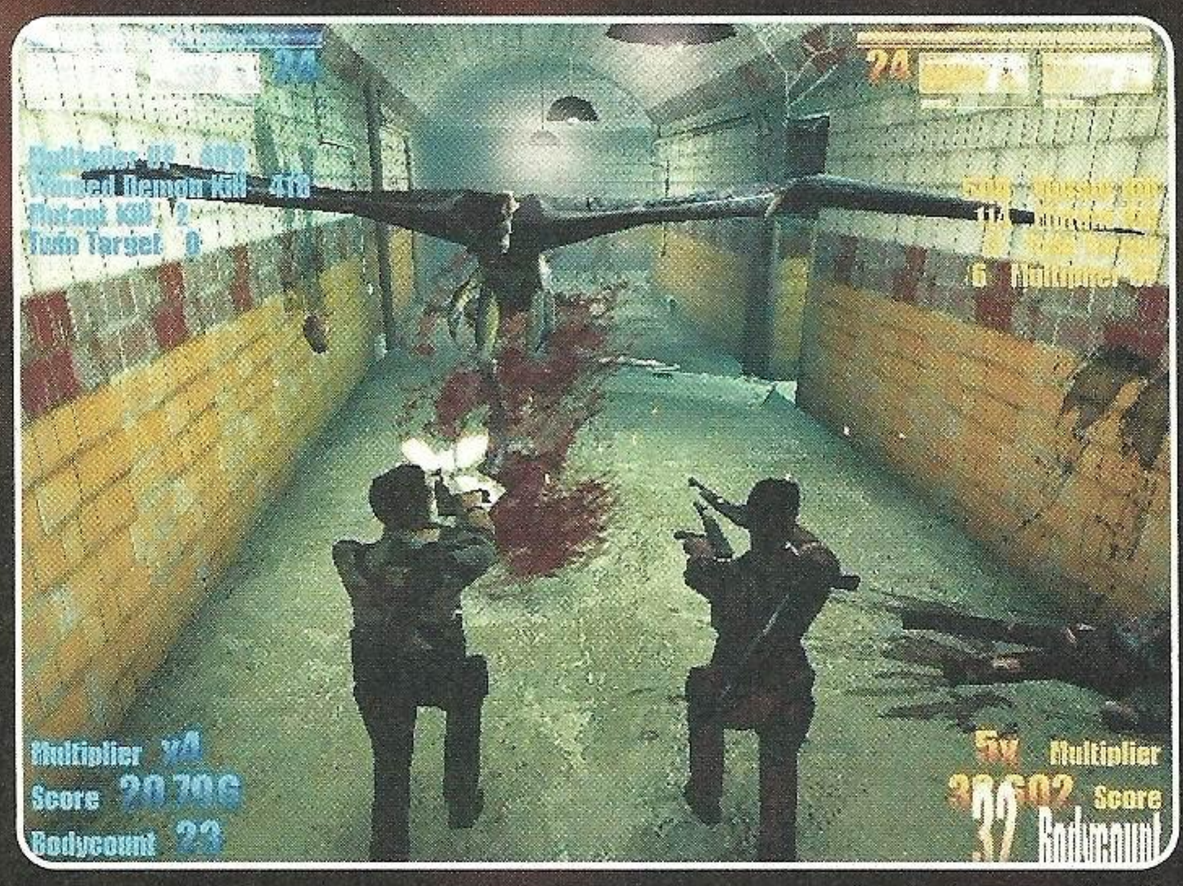
Będzie to opowieść o bohaterstwie, przyjaźni i hektolitrach przelanej krwi. A także o wielkim zmęczeniu i bolących palcach.

Zombiaków są po prostu setki, jeśli nie tysiące. Każdy potrzebuje kilku celnych strzałów. Niezły wycisk dla rąk.

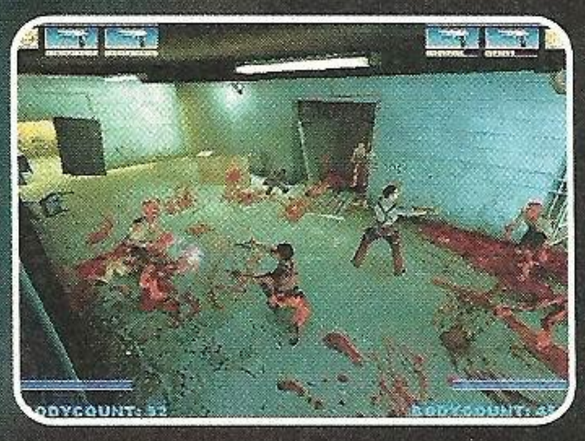
Zmęczyłem się, gdy przeszedłem pierwszą misję. Mając w obu rękach pistolety prujące nie seriami, ale po jednym naboju za każdym razem, strzelałem zawzięcie do wszystkiego, co się ruszało. W podsumowaniu misji, które pojawiło się po jej ukończeniu wyczytałem, że wystrzeliłem ponad dwa tysiące dwieście kul. Czyli... Dwa tysiące dwieście razy wcisnąłem przycisk odpowiedzialny za prowadzenie ognia. Rzadko zdarzają mi się zesztywniałe palce po piętnastu minutach zabawy. Zacznę jednak od początku. W małym, spokojnym amerykańskim miasteczku zaczynają się dziać dziwne rzeczy. Ktoś zaginął, ktoś widział dziwne postacie przemykające w lesie... Krótko mówiąc: idealny scenariusz na mały horror. W owym spokojnym mieście znajduje się równie spokojny zakład penitencjarny, prowadzony przez sympatycznego szeryfa. I wszystko byłoby w porządku, a senne i leniwe życie miasteczka toczyłoby się dalej, gdyby nie... Inwazja zombiaków! Tak jest! Straszliwe kreatury atakują miasto, wyżynają ludzi w nieustannym polowaniu na ich smaczne mózgi. Jak się dowiadujemy, miasteczko od dawna jest obiektem zainteresowania straszliwego kultu. A zombiaki, które wypełzły na miasto, także nie wzięły się znikąd.
Zombiaki docierają również do puszki. Szeryf widząc, że w pojedynkę nie ma szans postanawia uwolnić jednego z więźniów (a raczej jedynego ocalałego więźnia). Ciemnoskóry olbrzym dostaje broń i razem ze stróżem prawa zaczynają walkę o własne życie. Dobra. Zostawmy już tę szalenie intrygującą (ech...) i frapującą (uch...) fabułę. Twin Caliber to shooter pełną gębą. W dodatku na szynach. Czyli: koleżka chodzi sam, a zadanie gracza polega na odpowiednim wycelowaniu i lutowaniu ile wlezie do gnijących trupków. Celowanie w tym przypadku jest dość trudnym zajęciem, ponieważ dzielni chłopcy mają do dyspozycji po spluwie w każdej garści. Czyli: jednym gunem można walić w lewo, a drugim w prawo. Wygląda to tak: na ekranie widać promienie, które pokazują linię strzału. Lewy analog odpowiada za lewą rękę bohatera, prawy – analogicznie za prawą. Gracz kręci analogami celując w monstra, a następnie klepie ile wlezie R1 i L1 odpowiedzialne za strzelanie. Jak już wspominałem wcześniej, będzie tego bardzo dużo. Można połączyć promienie w jeden, można również wyłączyć automatyczne przeładowanie broni, ale nie polecam.
Zombiaki podchodzą ze wszystkich stron, rzucają przedmiotami, a także starają się pogryźć bohaterów. Wtedy dzielny heros wykonuje kopniak, pod wpływem którego potworek rozpada się na kawałki. Dalej standardowo: po ukończonej misji zwykle czeka boss, w kolejnej są nowe bronie (shotguny, czy pomagające bolącym palcom automatyczne karabinki walące seriami), nowa lokacja i tak dalej. Gra zlicza dziesiątki jakichś bezsensownych statystyk: liczba trupów, wystrzałów celnych i w ogóle, są combosy za celne trafienia, mnożniki za żonglerkę zombiakami. W sumie jednak nie udało jej się wciągnąć mnie na dłużej. Może dlatego, że jest po prostu szalenie monotonna, a levele są strasznie długie i podobne do siebie. Twin Caliber na pierwszy rzut oka wygląda bardzo dobrze. Spore wrażenie robią ujęcia kamer: dynamiczne, przekrzywione, zbliżenia i oddalenia. Widać, że producent gry oglądał mnóstwo kina akcji. Do tego slow-motion przy bardziej efektownych dekapitacjach. Sporo pracy włożono także w przygotowanie poziomów - ładne tekstury cieszą oko, a flaki i posoka są jak najbardziej na miejscu w walce z nieumarłymi (można wyłączyć gore w menu). Natomiast gdy przyjrzymy się bliżej, całość nie prezentuje się już tak dobrze. Przede wszystkim gra jest wolna. Wiadomo, to zombiaki: mruczą swoje „uuuu-aaaa" i podchodzą. Także animacja postaci nie jest najlepsza. Ruszają się sztywno, jakby kij połknęły. W sumie jednak więcej jest pozytywów, niż negatywów. Dźwięk? Oczywiście horror klasy B, a nawet C. Nie sposób nie śmiać się z tekstów wygłaszanych przez bohaterów. Ale nie z radości, tylko z żałości. No, ale taki już urok horrorów. Muzyka jest rytmiczna, co trochę pomaga wczuć się w klimat. No i ciągłe odgłosy strzałów. Kakofonia...
Ktoś tam w Rage starał się ratować Twin Caliber implementując do tej pozycji jak najwięcej gore. Rzeczywiście, jest na co popatrzeć. Jucha bryzga strumieniami na wszystkie strony, zombiaki rozpadają się na krwawe ochłapy, wszędzie walają się ciała umarlaków, a posoka ścieka nie tylko po posadzkach. Fani krwawych horrorów będą wniebowzięci. Z drugiej strony czy nie lepiej załatwić sobie te najbardziej obrzydliwe z obrzydliwych, czyli „Cannibal Ferrox" i „Cannibal Holocaust" by nasycić swe skrywane (z konieczności) przed całym światem żądze? Sami odpowiedzcie na to pytanie.

Twin Caliber to takie biedne, ograniczone Zombie Revenge. Do dziś wręcz uwielbiam ZR za klimat, poziom trudności i wykonanie. Tutaj jest dziwnie: chciałoby się polubić tę grę, ale nie ma specjalnie za co. Może za sam temat, w końcu kto nie lubi eksterminować zombiaków. Mocnym punktem TC jest także multiplayer, zabawa we dwóch momentami jest niezła. Szczególnie, że można postrzelić kumpla. Ale ostrzegam: ta gra naprawdę męczy fizycznie. Wprawdzie pojawia się broń automatyczna, ale palce nie przestają boleć.

Gulash



Czasem trafi się także inny ciekawy potwór. Tutaj zombie-pterodaktyl postanowił porozmawiać po swojemu z naszymi bohaterami.



PlayStation 2

Ręce wysiadają. Coś dla maksymalnych maniaków.

- *Wydawca:* Rage
- *Producent:* Rage
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.0

Toxic Grind

Czy kiedyś nadejdzie taki moment, że Tony Hawk, Mat Hoffman i Dave Mirra zostaną wtrąceni do lochu, by tam spokojnie dokończyć żywota? I wszystko to za propagowanie sportowego trybu życia, „say no to drugs", „got milk?" i „no smoking"? Śmiem wątpić. Autorzy Toxic Grind myślą inaczej.

Jakiś czas temu miałem przyjemność pobawić się w Dark Summit – chyba jedyną grę, która potraktowała snowboardowe szaleństwo inaczej niż wszystkie. Gwoli przypomnienia: DS miała fabułę i misje. Oczywiście, aby je wypełnić, zjeżdżało się z górki na pazurki, ale na przykład zbierając bomby, unikając patrolujących górę Strzelców Alpejskich (no, przynajmniej ich przypominali). DS to całkiem udana, choć nie pozbawiona błędów pozycja. Kolejną grą starającą się zrobić coś z tematem sportów ekstremalnych jest właśnie Toxic Grind. Tylko dechę zmieniamy na BMXa.

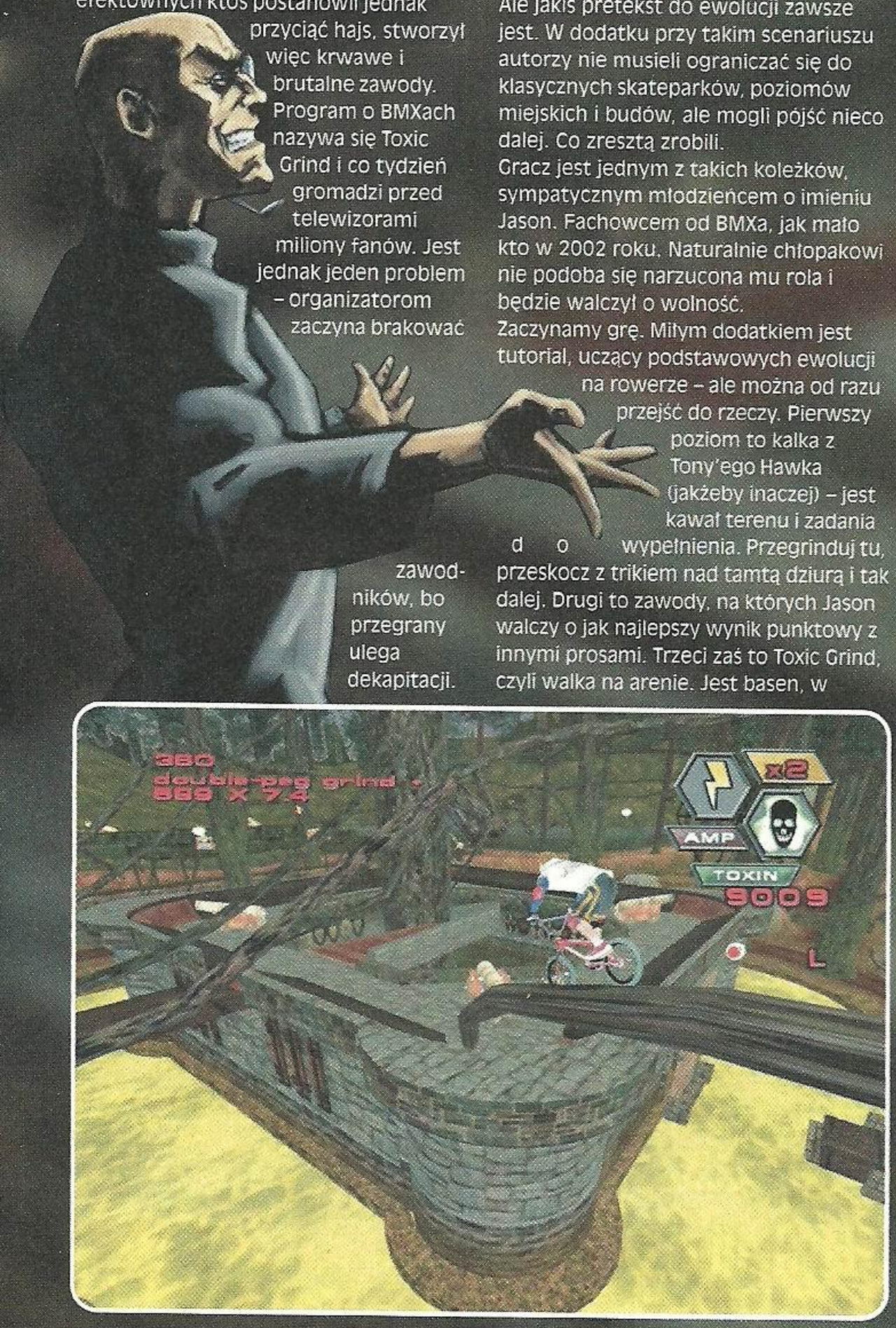
Fabuła przedstawia się tak: w 2086 roku wszystkie ekstremalne sporty są zakazane. Na tych najbardziej efektownych ktoś postanowił jednak przyciąć hajs, stworzył więc krwawe i brutalne zawody. Program o BMXach nazywa się Toxic Grind i co tydzień gromadzi przed telewizorami miliony fanów. Jest jednak jeden problem – organizatorom zaczyna brakować zawodników, bo przegrany ulega dekapitacji.

Rozwiązaniem jest maszyna czasu! Przy jej pomocy złoczyńcy porywają BMXerów z 2002 roku i zmuszają do walk na śmierć i życie. Dodatkowo zakażają ich specjalną trucizną, która powoduje powolną śmierć. Odwrócić jej działanie może jedynie czesanie coraz lepszych trików.

Naiwne? Pewnie. Głupie? Może trochę. Ale jakiś pretekst do ewolucji zawsze jest. W dodatku przy takim scenariuszu autorzy nie musieli ograniczać się do klasycznych skateparków, poziomów miejskich i budów, ale mogli pójść nieco dalej. Co zresztą zrobili.

Gracz jest jednym z takich koleżków, sympatycznym młodzieńcem o imieniu Jason. Fachowcem od BMXa, jak mało kto w 2002 roku. Naturalnie chłopakowi nie podoba się narzucona mu rola i będzie walczył o wolność.

Zaczynamy grę. Miłym dodatkiem jest tutorial, uczący podstawowych ewolucji na rowerze – ale można od razu przejść do rzeczy. Pierwszy poziom to kalka z Tony'ego Hawka (jakżeby inaczej) – jest kawał terenu i zadania do wypełnienia. Przegrinduj tu, przeskocz z trikiem nad tamtą dziurą i tak dalej. Drugi to zawody, na których Jason walczy o jak najlepszy wynik punktowy z innymi prosami. Trzeci zaś to Toxic Grind, czyli walka na arenie. Jest basen, w którym śmiga dwóch zawodników przebijając się na punkty. Aby nie było za przyjemnie, w środku lata wielkie ostrze zrzucające z siodełka. Czwarty level – znów kalka Hawka, tylko w futurystycznym klimacie. And the beat goes on... Między levelami oglądamy pokazy slajdów z montażem zdjęć i ręcznie rysowanej grafiki – przez chwilę wygląda to sympatycznie, potem zaczyna nudzić. Na szczęście można je ominąć.



Jednak Toxic Grind ma sporo ciekawych pomysłów i niespotykane nigdzie indziej projekty leveli. Jesli znudziły Wam się klasyczne BMX'y, sprawdźcie TG.

Patent z poziomami, na których są przeszkadzajki jest niespecjalnie udany. Za dużo tu przypadku. Nie wspominając o tajemniczych glebach przy lądowaniu.

Sterowanie jest jak najbardziej standardowe: skok, rotacje pod spustami, dwa rodzaje trików „w locie" oraz grind. Momentami biker nie reaguje zbyt szybko na stukane po sobie polecenia gracza, ale to chyba kwestia odpowiedniego wyczucia. No i dziwne gleby, których nie potrafię do końca wytłumaczyć. System trików również nie odbiega w niczym od Hawka/Mirry – kombosy, mnożniki, grindy i manuale to chlebek powszedni wszystkich podobnych pozycji. Są także specyficzne ruchy dla danych zawodników, można je podejrzeć w liście trików. Napisałem zawodników – bowiem w miarę postępów odkrywają się dodatkowe postacie, jak choćby pokonani w TG jeźdźcy.

Tym, co wyróżnia Toxic Grind spośród innych BMXów, są poziomy. Są po prostu inne, futurystyczne, bardziej zwariowane. Oczywiście – nie brakuje skoczni, vertów i rurek czy krawędzi do ślizgania się, ale tuż obok nich zasuwają na przykład wielkie ostrza, czy promienie laserów. Show Must Go On! W sumie to jednak wszystkie nowości, jakie oferuje ta pozycja.

Toxic Grind nie jest pozbawiony błędów i niedoróbek. Podobnie jak w Mat Hoffman's Pro BMX 2 silnik momentami nie bardzo radzi sobie z odpowiednią detekcją kolizji. Niby rower ustawiony jest dobrze do lądowania, a tu gleba. Tak więc sporo tu z przypadku, którego zdecydowanie w takich grach nie powinno być. Druga drażniąca sprawa to brak szybkiego podglądu zadań na danym poziomie. Trzeba wbijać się do menu i oglądać wszystkie, łącznie z przejazdem kamery nad miejscem, w którym należy wykonać dany trik. Dobrze, że to jest, ale oprócz tego szybki podgląd powinien także być dostępny.

Oprawa jest nierówna. Niektóre poziomy są śliczne i bardzo dopracowane, inne zaś sprawiają wrażenie robionych „na szybko". Animacja postaci jest poprawna, ale znowu nie wybija się ponad przeciętną. Kurcze, nie ma czego pochwalić, ani do czego się przyczepić. Może do dźwięku – muzyka jest obrzydliwa, choć na całe szczęście na Xboksie można podłożyć własne kawałki. I bardzo dobrze – inaczej można dostać paraliżu nerwów.

Gra jest trudna (i to nie przez system trików, bo ten jest w miarę przejrzysty, tylko przez niektóre zadania), ale momentami daje satysfakcję. Szczególnie podczas pojedynków TG, gdzie w małym okienku widać, jakie ewolucje wykonuje przeciwnik. Jest oczywiście tryb multiplayer z kilkoma wariantami zabawy, ale silnik nie jest na niego przygotowany. Animacja spada z 60 do 30 klatek, a to spory minus.

Z Toxic Grind aż bije klasyczny średniak. Widać, że pomysły są, ale zabrakło czegoś, by je do końca zrealizować. Chęci? Kasy? Czasu? Kto ich tam wie. Ja za to wiem, że z BMXów wolę Mirrę. Zresztą w tym miesiącu i tak kupicie THPS4, prawda?

Gulash

Xbox i GCN

Klasyczny średniak, którego nie ratuje design i pomysł.

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Blue Shift
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Unit*

6.0

Micro Machines

Małe maszynki powróciły i trzymają się nieźle. Tym razem ich stworzeniem zajęło się Infogrames i widać, że się naprawdę przyłożyli do roboty.

Można jednak odnieść wrażenie, że to są dokładnie te same MicroMachines, co wydane ponad pięć lat temu MicroMachines V3 na stare PlayStation. I będzie to całkiem słuszne odczucie, bo tak naprawdę poza grafiką niewiele się tutaj zmieniło. Ale poprawa wyglądu wyszła na zdrowie małym samochodzikom i innym pojazdom. Jest prześlicznie, kolorowo i ciekawie. Naprawdę przyjemnie się patrzy na produkcję Infogrames.

MicroMachines, tak jak przed laty, jest przeznaczone dla więcej niż jednego gracza. Samotnicy powinni z miejsca odrzucić pomysł kupowania tej pozycji. Zbyt szybko da się ją ukończyć, a potem nie zostaje już nic, czym można byłoby się cieszyć. Być może raz na kilka miesięcy MM zagościłyby w konsoli samotnika, ale to wszystko. Co innego, gdy ma się z kim grać. Wtedy zabawy jest mnóstwo, a może nawet i jeszcze więcej. Najlepszym trybem dla większej liczby graczy jest Bomb Tag – cztery pojazdy szarżują po arenie i wymieniają się bombą z palącym się lontem. Kto będzie w jej posiadaniu podczas eksplozji, traci jedno z trzech żyć. Przednia zabawa. Innym dość ciekawym trybem jest Micro GP. Zasady są takie same, jak podczas normalnego wyścigu, ale zmienia się widok - na standardowy dla wszelkich wyścigów, czyli zza samochodu. Miły dodatek. Zanim przystąpimy do multiplayerowych potyczek, należałoby odkryć jakieś dodatkowe tory, bo te, które dostępne są na początku mają konstrukcję prostą jak ruska myśl techniczna. Podstawowych krajobrazów jest osiem - po jednym dla każdego z kierowców dostępnych w MM. Wraz z postępami w trybie Championship liczba tras się zwiększa. Do jazdy możemy zaprosić policjanta Callaghana, który wypadając z trasy wydaje okrzyk dziwnie przypominający „Nieeeeeeee!". Są jeszcze inni - przystojniaczek z Miami, panienka z przyszłości, stary farmer, brodaty traper, parodia superbohatera, Frank'N'Stein oraz cioteczka Betty. Nietrudno przypisać do nich trasy – na trasach farmera łażą kury, u panienki z przyszłości pełno jest gadżetów i robotów, u Frankiego rozdziobią nas kruki i wrony, a u gliniarza na podłodze jest obrys ciała jakiegoś kosmity, i dalej w tym stylu.

Trasy są kręte, a z czasem robią naprawdę strasznie trudne. Jedyną metodą jest wykucie ich na blachę, bez tego nie ma co liczyć na zwycięstwo w lidze Platinum w trybie Championship. Programiści umieścili na nich ogromną ilość obiektów, w większości ruchomych. Biegają karaluchy, mrówki, latają motyle, na liściach siedzą rzekotki – naprawdę jest tego mnóstwo. Każda z postaci ma pięć wersji pojazdu – trzy samochody (normalny, terenowy i wersja sportowa), motorówkę i motocykl. Zmiany pomiędzy nimi dokonują się automatycznie podczas jazdy, w zależności od ukształtowania trasy. Gra sama przydziela nam pojazd, gdy na trasie jest tylko jeden rodzaj nawierzchni, na przykład woda. A jak przy wodzie jesteśmy - przejdźmy do grafiki, bo to jeden z najmocniejszych punktów MM.

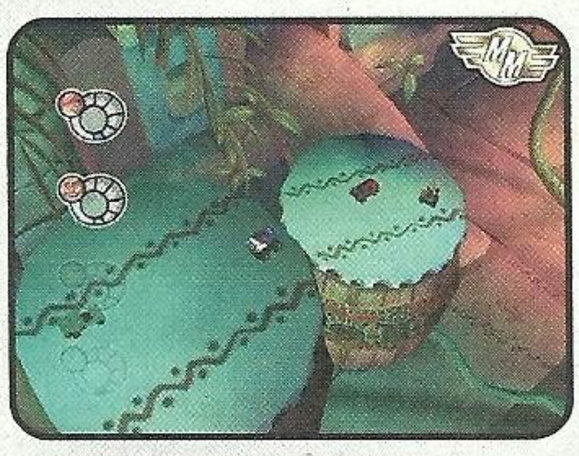
Woda wygląda przepięknie - przeźroczysta, falująca, pływają w niej rybki i inne stworzonka - naprawdę kawał świetnej roboty. Ale reszta niewiele odstaje. Wysoka rozdzielczość dobrze służy małym maszynkom. Grafika jest ostra, tekstury śliczne, mnóstwo jest przeszkadzajek w otoczeniu trasy - ładniutka zabaweczka. Samochodziki widzimy w standardowym dla tej serii ujęciu z góry i lekko pod kątem. Jednak kamera nie zawsze zdaje egzamin – czasami coś przesłoni nasz pojazd, a wtedy tracimy cenne sekundy i szansę na zwycięstwo. Ale takie już są te maszynki - nie można popełniać żadnych błędów! Wiele szczegółów włożono w pojazdy i postaci malutkich kierowców – podczas wyścigu tego nie widzimy, ale na starcie i po zakończeniu rywalizacji mamy zbliżenie na postacie i widać jak na dłoni, że ruszają ustami podczas wygłaszania swoich zabawnych kwestii, kręcą kierownicą czy sterem łodzi i gestykulują.

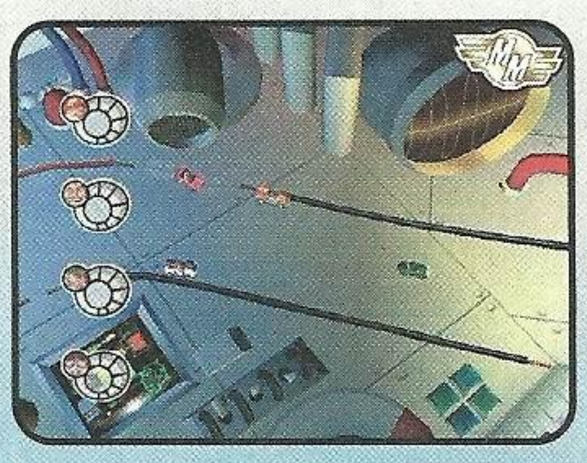
Grafika jest naprawdę świetna - doskonale pomyślane i zaprojektowane poziomy są dopieszczone na maksa. Pewnie dlatego, że są zwyczajnie malutkie.

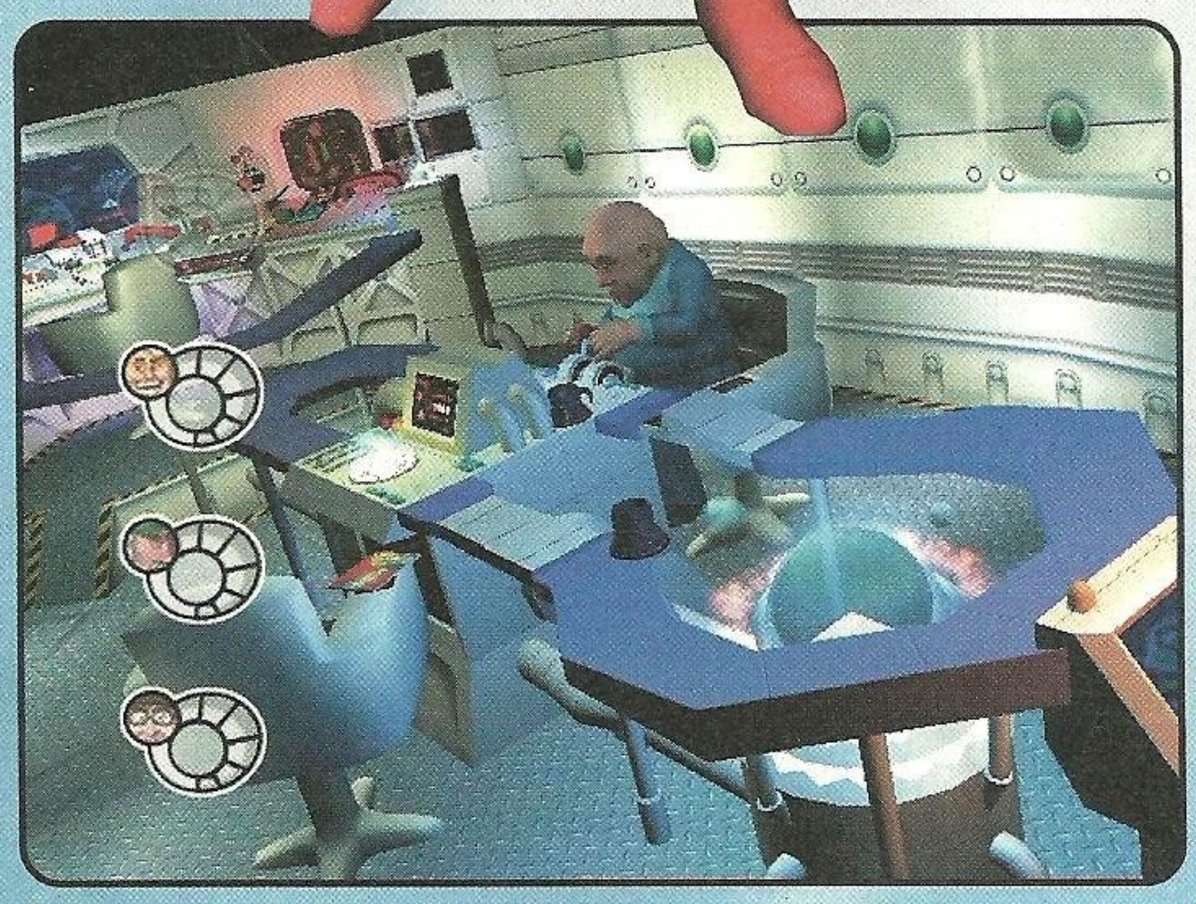
Dźwięki są równie dobre. Każdy z kierowców ma coś do powiedzenia, czasami wydają śmieszne odgłosy – głównie wtedy, kiedy coś im się nie powiedzie. Silniczki brzęczą sobie cicho, kółeczka chrzęszczą i szeleszczą po różnych nawierzchniach. W tle przygrywa szybka, pasująca do klimatu muzyczka, która na całe szczęście nie jest zbyt nachalna. Trzeba przyznać, że oprawa audio-video MicroMachines stoi na naprawdę wysokim poziomie, niestety dużo wyższym niż gra jako całość.

MicroMachines to dość udana próba wskrzeszenia magii tego tytułu. Prostota jest głównym jej atutem. Każdy może usiąść i grać, a po kwadransie będzie po mistrzowsku panował nad pojazdem, choć do zwycięstwa potrzeba jest nieco więcej. Ci z Was, którzy pamiętają wersje z PSXa, nie powinni zawracać sobie nią głowy. Owszem, jest fajna, ale zbyt krótka. Za to tym, którzy nigdy nie mieli do czynienia z Małymi Maszynkami, radzę spróbować się z nimi zaprzyjaźnić. Są tego warte.

Marcellus







Gościnny występ Mini-Me? Nie, to jedna z plansz w laboratorium. Wyścigi odbywają się tuż przed nosem cierpliwego naukowca.

PS2 i Xbox

Jeśli macie MM v3, niewiele znajdziecie tu nowego.

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Inf. Sheffield
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.1

Reign of Fire

Ktoś kiedyś zapowiedział, że jeśli rozpęta się Trzecia Wojna Światowa, to czwarta wojna będzie na kije i kamienie.

Brzmi rozsądnie, stąd też i wizji świata po trzeciej wojnie mieliśmy w kinie sporo. Wspomnijmy choćby „Mad Maxa", czy epopeję o Costnerze i jego roślince pod tytułem „Wodny Świat". Do silnej grupy postapokaliptycznych obrazów dołączył teraz „Reign of Fire", czyli „Władcy Ognia". Dla tych, którzy jeszcze w kinie nie byli – można sprawdzić. Oczywiście posypały się zaraz gry. Reign of Fire „zaszczyci" wszystkie nowe konsole i kieszonsolkę. Jest to ewidentnie tytuł spod znaku „aż strach otworzyć lodówkę" – wszędzie go pełno. Ale czy jest o co się bić? Szybkie skoki w czasoprzestrzeni. Najpierw sześćdziesiąt pięć milionów lat wstecz. Zzzip! Na Ziemi popylają dinozaury, jedzą tony liści i siebie nawzajem. Wtem pojawiają się smoki. Latają, są przy tym szybkie jak nie wiem co, zioną napalmem - jeszcze wtedy oczywiście nikt nie wie, co to napalm - i żrą popiół (czy tylko dla mnie to brzmi głupio?). Palą, bo lubią i jedzą to, co zostanie. W końcu wszystko jest spalone, smoki nażarte i zaczyna się robić nudno. Chowają się więc pod ziemią i śpią. Ale my już wiemy, kto spalił dinozaury, nie? Zzzzip! Czasy współczesne. Dwunastoletni Quinn odwiedza mamę w pracy. Mama kopie w Londynie tunele metra – jest inżynierem. Pech chce, że tego właśnie dnia maszyny dokopują się do dziwnej pieczary. Niewiele mamy czasu na zdziwienie, bo natychmiast wszystko staje w płomieniach, mama umiera, chłopczyk ucieka... Pandemonium! Smoki się obudziły.

Zzzip! Rok 2020. Smoki znowu zeżarły już niemal wszystko, co mogły. Bomba atomowa ich nie ruszyła, więc co dopiero mówić o karabinach. Ale jeszcze nic straconego. Na spopielonej Ziemi dorosły dziś Quinn pracuje w jednej z ludzkich enklaw jako strażak i moralny przywódca. Ludzie zajmują się próbami przeżycia, Quinn ich gasi, a smoki jedzą, kiedy tylko nadarzy się okazja. Koniec.

Zzzzzipipi! Wracamy do dzisiejszych czasów i do gry Reign of Fire. Dwa typy misji. Najpierw wcielamy się w role ludzkich niedobitków – głównie Quinna i Van Zana, Amerykanina, który psychopatycznie walczy ze smokami. Będziemy kierować pojazdami i „psocić" zionącym ogniem gadom. Podstawowe metody psocenia, to: zabijanie smoków, kradnięcie im jajek, zabijanie smoków, przemieszczanie się bez celu i ostanianie konwoju, zabijanie smoków, zbieranie pomidorów, zabijanie smoków, zbieranie tego, co zostało ze zbierających pomidory...

Z drugiej strony możemy grać smokami. Tu będziemy głównie przemierzać przestrzeń, palić i mordować – brzmi jak symulator Wikinga, nie? (nie, gwałcenia zabrakło - mac)

Przejdźmy do meritum. Wizualnie Reign of Fire powala jakością obiektów. Smoki są majestatyczne, mają dziury w skrzydłach (według zasad fizyki nie powinny latać), zioną fajnie... Pojazdy też są super. Czołgi, czy transportery opancerzone mają poocieraną blachę, sypie się farba. Za rozpędzonymi jeepami unoszą się tumany kurzu. Niby nieźle. Niestety – wszystkie te cuda mkną po koncepcyjnej pustyni. Jak okiem sięgnąć gołość a la pierwszy Comanche na PC. I bezkres tej gołości wręcz onieśmiela! Jak okiem sięgnąć nic... Tylko górki i dołki. Czasem drzewko. Jedyne urozmaicenia, to miejsca akcji gry – czyli na przykład punkty, do których mamy dotrzeć. Reszta?... Nie wiadomo. Dodajmy do tego, że większość smoków chytrze ubarwiła się na kolor podłoża, więc zapomnijcie, że wypatrzycie cokolwiek na tle gruntu.

Jeśli chodzi o sterowanie smokami – nie mam zarzutów. Jest sobie średniaczek – latamy, palimy – dobra. Ale pojazdy, to już zupełnie inna bajka. Jeżdżą dosłownie jak chcą – niby nie sugerują się położeniem celownika, ale jednak się sugerują i przód jest dla nich zawsze tam, gdzie celujemy. Ech... gdyby tak było w prawdziwych czołgach, nasza dzielna kawaleria wygrałaby wszystkie szarże na wojska pancerne. Wracając zaś do tematu: po co robić osobno sterowanie pojazdem i celownikiem, skoro i tak na jedno wychodzi? Reign of Fire miała zadatki na dobry produkt. Niestety – pozwolę sobie wyliczyć jej gwoździe do trumny. Bum – nie widać smoków. Zioną do Ciebie, zanim pojawią się na horyzoncie i znikają z pola widzenia jak nasza policja, kiedy jest potrzebna. Bum – walka inną bronią poza rakietami naprowadzającymi i czołgiem mija się z celem. Jak próba zabicia muchy za pomocą słomki. Bum – misje są trudne i nudne. Żadnej radochy z przejścia, a na co drugim poziomie utyka się, bo nie można przejść. Po ośmiu próbach w końcu się udaje.

Teraz zalety. Będą na końcu, by obalić tezę Szekspira, że „najbielszą cnotę zawiść z tyłu kąsa". Smoki mają fajne poziomy i misje. Naprawdę miło się nimi gra i tworzą klimat gry. Wszystkich misji w grze jest osiemnaście i by dojść do „smoczej" części, musimy przejść „ludzką", ale warto.

Fajnego klimatu grze nadają scenki z filmu. Niezłej jakości, chytrze pomontowane z różnych jego fragmentów. Tym ciekawsze, że czasem ilustrują zdarzenia, których w filmie wcale nie było. No i te obiekty – przyjemnie na nie popatrzeć.

Grabarz

Wojna jest piekłem... Szczególnie, gdy nieprzyjaciele są szybsi, więksi i dysponują przeogromnym potencjałem bojowym.

Twórcami smoków dla potrzeb filmu byli Rob Bowman, Richard Hoover i Dan DeLeeuw. Oto, jak wymyślono takie, a nie inne smoki do "Władców Ognia": „Rob zaczął od tego, że smoki muszą wyglądać jak najbardziej prawdziwie" - mówi DeLeeuw. „Nie wystarczyło wymyślić czegoś obrzydliwego - włącza się Hoover. - Gdyby smok i jego otoczenie nie harmonizowały ze sobą, gdyby nie wyglądały na części tego samego świata - widzowie po prostu wyszliby z kina. Świat przedstawiony na ekranie sprawia wrażenie realnego, taki sam musiał być nasz smok". Aby osiągnąć taki efekt, Bowman, Hoover i DeLeeuw szukali inspiracji w naturze. „Spędziliśmy mnóstwo czasu zastanawiając się, jak współczesny widz wyobraża sobie smoka - wspomina Bowman. - Nasz stwór na ziemi miał poruszać się jak lampart, wydawać dźwięki jak kobra przed atakiem, mieć skórę jak aligator i grzbiet jak wąż. Chcieliśmy, żeby widz patrząc na naszego smoka odnosił wrażenie, że widział go na zdjęciu w „National Geographic" i czuł przed nim respekt". Smok otrzymał więc lśniące ciało i ogromne skrzydła pozwalające mu unieść się w powietrze. „Teraz trzeba było wymyślić, jak nasz smok ma latać - mówi Bowman. - Czy ma majestatycznie unosić się w powietrzu, czy też spadać nagle z nieba, a może frunąć lotem ślizgowym? Stanęło na locie ślizgowym, co z kolei wykluczało duży tors i małe skrzydła, wszak skrzydła musiały utrzymać ciało w powietrzu. W trakcie tych dyskusji zapadła decyzja o wężowym kształcie bestii".

„Stupid human, you will suffer great pain!" - powiedział pan smok i zionął oddecham gorętszym od stu piekieł.

PS2 i Xbox

Totalne smokowisko! Film średniacki, gra także.

- *Wydawca:* BAM!
- *Producent:* Kuju
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.2

Runabout 3 Neo Age

Runabout 3 jest kolejną po TimeSplitters 2 zmorą dla recenzenta. Ale w inny sposób, niż praktycznie bezkonkurencyjny shooter Eidosa. Runabout 3 ma sporo błędów i niedoróbek, przeciętną grafikę i słaby dźwięk. A mimo to ma w sobie coś... Prawdziwy koszmar: zgnoić czy zachwalić?

Runabout 3 to już czwarta część samochodowego (i nie tylko) szaleństwa w wielkim mieście. Pierwsza część, która ukazała się jeszcze w 1997 roku (o ile pamiętam, w Europie pojawiła się pod nazwą Felony 11-79) na PlayStation to w pewnym stopniu protoplasta Crazy Taxi i Drivera. Misje w mieście, lawirowanie między ruchem ulicznym, efektowne pościgi i kraksy. Potem był Runabout 2 także na PSX i Super Runabout na Dreamcasta. Dziś na tapecie mamy Runabout 3: Neo Age, wydany już na PlayStation 2.

Jednak czy na pewno R3 zasługuje na to, by ukazać się na tak potężną konsolę? Obiektywnie patrząc – nie. Runabout 3 spokojnie mógłby pójść na Dreamie. Nie ma w nim praktycznie niczego next-genowego. Może modele samochodów są miejscami ładne. Ale reszta już prezentuje się bardzo przeciętnie. Otoczenie dorysowuje się za lekką mgiełką. Przechodnie na ulicach są bardzo sztuczni, zbudowani z kilku brył. Ale za to jest mnóstwo kwietników, budek z hot-dogami czy latarni do rozjechania. Także ruch uliczny – mimo, że nie dorównuje temu z Crazy Taxi – jest oddany w miarę przyzwoicie. Zastanawia trochę konstrukcja ulic. Zbyt wiele jest jednokierunkowych i to takich, na których gracz zmuszony jest jechać pod prąd. No, ale w tej pozycji realizm nie jest potrzebny – liczy się adrenalina. Wracając do grafiki – animacja nie trzyma nawet 30 klatek i często, niestety, zwalnia. Szczególnie, gdy zza zakrętu wyłaniają się inne samochody. Wprawdzie pojazdy psują się przy zderzeniach, ale w jakiś tam umowny sposób: coś się wgniecie, polecą szyby, a niektóre stają w płomieniach. No cóż, grafika nie jest najmocniejszą stroną tej pozycji.

Może zatem dźwięk? Niestety... Rzępolenie na gitarach w klasycznym japońskim stylu już po kilku minutach spowodowało całkowite wyciszenie telewizora. Być może komuś jednak

spodoba się ścieżka dźwiękowa nagrana przez niejakich Surf Coasters – jeśli tak, specjalnie dla nich czeka tryb Jukebox w opcjach. Efekty podczas gry nie wyróżniają się niczym. Ot, silnik, kraksy, coś tam pogada wesoły komentator.

Co zatem jest fajnego w Runabout 3? Jak łatwo się domyślić – grywalność. Gracz nie jeździ po mieście bez celu, ani także nie wozi ludzi taksówką. Wykonuje misje. Naturalnie, są standardowe: pojedź tu, weź coś i pojedź tam. Ale także trafiają się i bardziej zabawne akcje – na przykład wożenie swojej dziewczyny nad zatokę. Nie wolno jechać za szybko, bo panienka jest bardzo wrażliwa i delikatna. Dostanie zawału od szybkiej jazdy (jest nawet symbol serca, które się kruszy). Z drugiej zaś czas nieubłaganie ucieka. Trzeba więc kombinować, przyspieszać i zwalniać aby nie zabić ukochanej, szukać skrótów i tak dalej.

Albo inna ciekawa sprawa: śledzenie żony szefa policji. Jazda za jej taksówką, potem już bezpośrednio za nią, gdy człapie na stację metra. Ona jedzie metrem – my za nią, po torach, aż na następny peron. Zabawne. Takie misje gra serwuje już na początku. Kolejną fajną rzeczą są

Grafika nie jest najmocniejszą stroną trzeciego Runabouta. Natomiast miodność - owszem. Fajna to bowiem gra.

pojazdy. W której grze mieliście wcześniej możliwość wyjechania czołgiem w miasto? W Runabout 3 jak najbardziej. Jest sporo pojazdów: od motoru, przez fury osobowe, suv-y, ciężarówki, autobus i wspomniany już czołg. Każdy wehikuł zachowuje się inaczej, a niektórymi naprawdę trudno jest jeździć. Kraksy są zabawne, choć naturalnie od tych z Burnouta 2 dzieli je

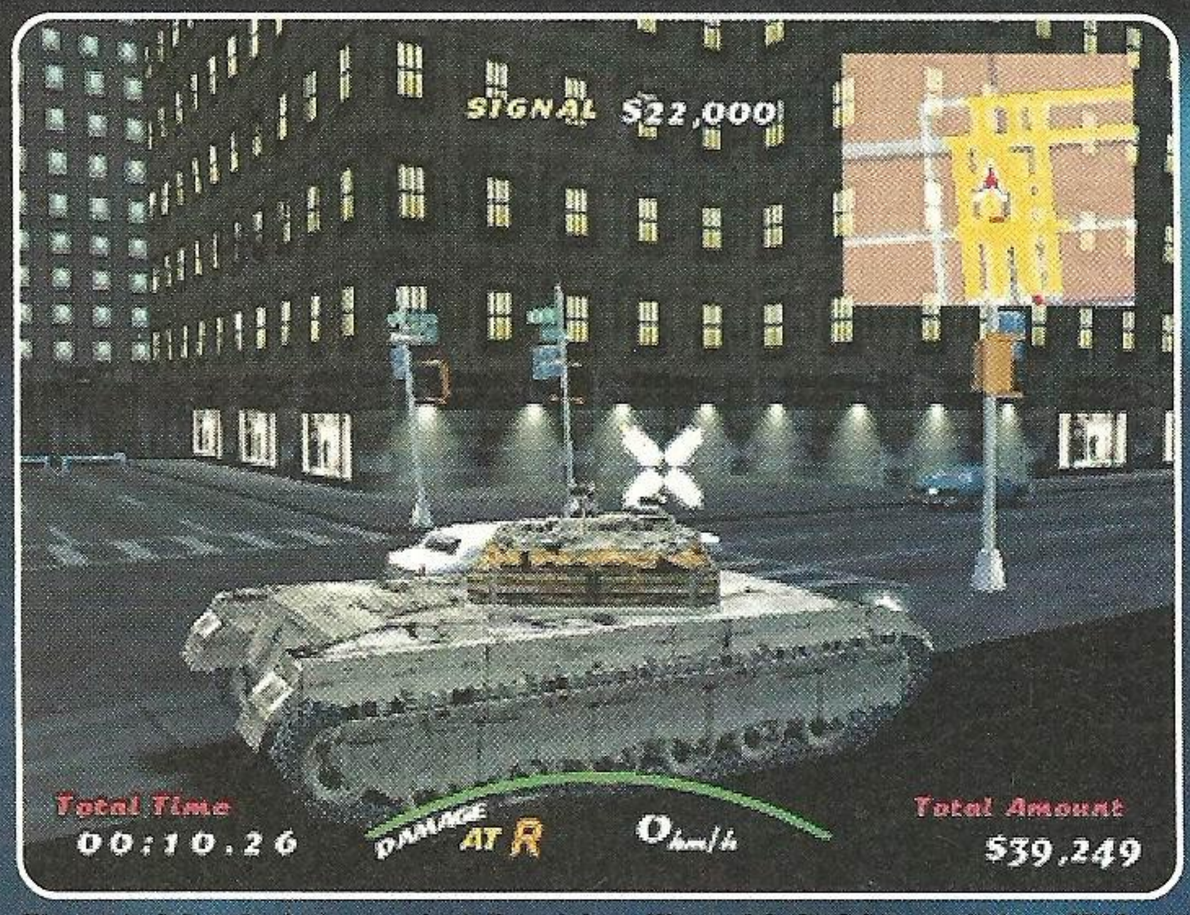
przepaść wręcz przeogromna. Mimo to przyjemnie popatrzeć, jak zachowują się latające pojazdy. Naturalnie realnej fizyki nie uświadczysz. Brakuje także wrażenia prędkości, które powinno się chyba pojawić przy 200 kilometrach na godzinę. Natomiast pojawiające się na ekranie teksty, czy choćby opisy misji u osób znających język angielski mogą spowodować prawdziwy wytrzeszcz oczu. Klasyczny jap-eng, z którego czasem trudno zrozumieć czego aktualnie oczekuje gra. Przykład? Gdy gracz rozwali samochód, pojawia się napis: „Can Not Run". Dobre.

Seria zawsze słynęła z licznych bonusów; tak też jest i w tym przypadku. Po ukończeniu misji na wyższych poziomach trudności pojawiają się nowe samochody. Między innymi wóz policyjny, strażacki, a nawet motorówka. Tak, motorówka. W sumie jest 10 misji, każda na trzech levelach. A gra momentami potrafi być wymagająca.

Dla kogo jest Runabout 3? Przede wszystkim dla fanów serii. Z pewnością sympatycznym spojrzeniem przywitają go także miłośnicy Drivera. Jest to zabawa w jeżdżenie po mieście, kasowanie aut i ściganie się z czasem. Śmieszna sprawa, jak ktoś lubi.

Cena Runabout 3 w USA wynosi 20 dolarów, czyli mniej niż połowę sumy potrzebnej do kupna Stuntmana. Jest więc realna szansa, że w Polsce R3 będzie kosztował poniżej 99 złotych – a za tę cenę spokojnie można się z grą zapoznać. Fajna, ale brzydka.

Gulash



Nie ma to jak wyjechać „na miasto" czołgiem. Wprawdzie lepiej to wygląda w GTA3, ale tutaj także jest przyjemnie.

PlayStation 2

Jak z tą dziewczyną - brzydka, ale serce ma zacne...

- *Wydawca:* BAM!
- *Producent:* Climax
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.9

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Suikoden 3

Od zawsze byłem przeciwny umieszczaniu w grach RPG infantylnie wyglądających postaci, mających chyba za zadanie rozśmieszyć gracza, a działających odpychająco poprzez psucie swą obecnością nastroju wielu podniosłych momentów, w które każda dojrzała produkcja obfituje.

Cecha ta dotyczy głównie japońskich RPG, niestety. Dlaczego niestety? Bo to właśnie one są jednym z moich ulubionych gatunków gier. I tak właśnie musiałem znosić Cait Sitha w FFVII i dziesiątki innych, pociesznych stworków wywołujących we mnie wrogość, zamiast radosnego uśmiechu na twarzy. Musiałem zmagać się z hordami takich właśnie milusińskich, którzy byli w stanie obrzydzić nawet najlepszą grę. Jakimś cudem FFX praktycznie ustrzegł się tej przypadłości, co zwiastowało pewną poprawę, ale już w kilka minut po uruchomieniu Suikodena III zawyłem z przerażenia. Jak oni mogli nafaszerować grę taką ilością człekokształtnych, gadających kaczek??!

Dać jej szansę! Dać jej szansę!!!

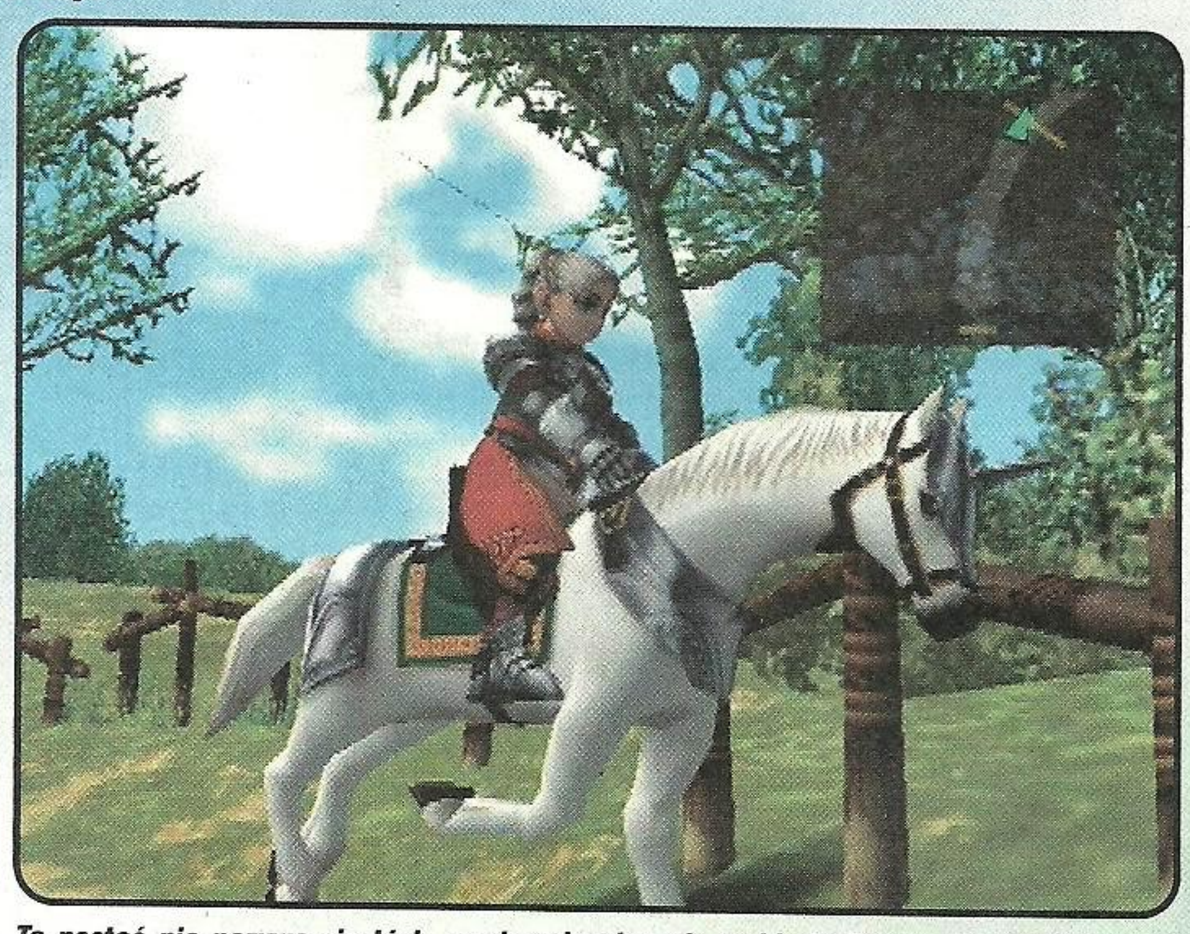
Gdyby nie chlubna tradycja serii (i to, że płytka z grą należy do Gulasha), prawdopodobnie wydarłbym DVD z paszczy konsoli i jej okruchami udekorował posadzkę. Na szczęście do tego nie doszło i starając się po raz kolejny przymykać oczy na niektóre aspekty gry, nastukałem dla Was recenzję trzeciej już części znakomitej serii RPG, tym razem prosto spod igły autorów z Konami.

Jak do tej pory, obydwie części zdobyły sobie rzesze fanów pomimo nie zawsze ładnej, dwuwymiarowej grafiki. Wszystko to za sprawą wielkiej swobody, długości rozgrywki oraz świetnych scenariuszy owocujących niezachwianą grywalnością jaką developerzy obdarzyli serię. Czy i tym razem im się to udało? Przewrotnie, zacznę od najmniej znaczącej i najbardziej oczywistej części tego tekstu, czyli zmian w wyglądzie gry.

Suikoden 3D

Kiedy wspaniałe intro (a raczej teaser) dobiegło końca, przypomniałem sobie, że to raczej nie ono decyduje o jakości reszty grafiki. Na pierwszy plan wysunęli się więc bohaterowie. Są oni przedstawieni całkiem ładnie, dosyć wyraźnie i szczegółowo - można bez problemu skojarzyć narysowaną na dole twarzyczkę postaci z polygonalnym modelem. Buźki przy wypowiadanych kwestiach są oczywiście ręcznie rysowane. Mangowa kreska jest aż nadto wyraźna, a we właściwej grze widać kolejny dowód na japońskie pochodzenie tej produkcji; super deformed czyli (w tym przypadku) drobne zachwianie proporcji ciała ułatwiło znacznie autorom nakreślenie rysów twarzy postaci. Twarze są animowane. Nie możemy tu mówić rzecz jasna nawet o porównaniu do wykorzystanego w FFX emotion engine, lecz miło jest widzieć, jak postacie mrugają oczami i poruszają ustami, choćby wyglądało to dosyć mizernie (i tak jest). Choć wygląd mają całkiem niezły, ich animacja pozostawia bardzo wiele do życzenia. Daleko im do ultrarealistycznie animowanych bohaterów Final Fantasy X. Nawet gdy idą wolno, widać dużą kanciastość ruchów, a kiedy biegają (czyli przez większość czasu) wygląda to po prostu śmiesznie. Szczególnie wymachiwanie rękoma. Z innych smaczków dostrzegłem, że koń porusza się, jakby wykonywał słynny moonstep Michaela Jacksona - po prostu ślizga się po podłożu! Kolejna rysa to błędy w detekcji kolizji; w pewnym pomieszczeniu po prostu nie da się podejść i dotknąć spacerującego tam kota - zwierzak jest automatycznie przesuwany, gdy znajdziemy się zbyt blisko.

Za to już lokacje i tła to zupełnie inna bajka. Są naprawdę szczegółowe, wyjątkowo dobrze wykonane (choć momentami zbyt... kanciaste?) i sporo się na nich dzieje. Dostrzec możemy bez większych poszukiwań przechadzające się ptaki (które spłoszone odlatują) i wiele innych elementów wnoszących nieco życia w większość prezentowanych terenów. Na sposobie przedstawiania akcji podobieństwa do FFX się jednak nie kończą. Dość oczywistym następstwem tego ostatniego jest umieszczona na ekranie mini mapka - radar pokazujący naszą pozycję i najbliższe otoczenie, znacznie ułatwiający odnajdywanie sekretnych miejsc i pozwalający nam na obranie właściwej drogi.



Ta postać nie nazywa się Link, a wierzchowiec nie wabi się Epona. Ale i tak wracają wspomnienia z Legend Of Zelda...

„Fight with me in Mortal...”

Kolejna na liście jest walka. Generowane losowo pojedynki mogą nas oczekiwać na każdym mniej bezpiecznym terenie.

Przejdźmy jednak do różnic. W przeciwieństwie do FF, w Suikodenie potyczki odbywają się w systemie turowym. Mamy więc dużo czasu na podejmowanie decyzji i sterowanie drużyną. Jednocześnie może znajdować się w niej sześć postaci (lecz obowiązuje system sterowania nimi parami), których ustawienie i wiele innych parametrów możemy bezpośrednio kontrolować. Standardowo znalazły się tu ataki fizyczne, magia (kolejne czary uzyskujemy dzięki specjalnym runom) i parę nowych patentów. Zdobyte w walce punkty doświadczenia możemy wykorzystać na kilka sposobów, dzięki uprzejmości napotkanych mentorów, którzy chętnie nauczą naszych bohaterów lepiej władać mieczem i magią. System sprawdza się doskonale, dając dużą swobodę w decydowaniu o rozwoju każdej z postaci.

Morpheus, Neo... Trinity?

W grze zastosowano dość nietypowe rozwiązanie fabularne, czyli tak zwany Trinity Sight System. Cała sprawa polega na tym, że przed rozpoczęciem rozgrywki możemy wybrać jedną z trzech postaci. To jednak nie Resident Evil, gdzie ścieżki bohaterów różnią się nieznacznie. Czekają na nas trzy odrębne przygody, splatające się ze sobą i razem opisujące doskonałą całość. Wybory i decyzje podjęte podczas gry jedną z nich będą miały swe odzwierciedlenie przy podejściach pozostałych postaci. Do wyboru jest Chris (doszukującym się innych porównań do RE od razu spieszę donieść, iż jest ona kobietą), Hugo oraz Geddoe. Intrygujący wygląd od razu zasugerował mi tego ostatniego. Abstrahując od jego indywidualnej ścieżki mogę Wam napisać, iż opowieść jest podzielona na rozdziały - po trzy dla każdego z bohaterów, oraz kolejne, dające pole do popisu innym postaciom, łączące całość. Daje to nam wieloodcinkową historię, podczas której poznamy zależności pomiędzy barbarzyńskimi klanami Grasslandu (tu przedstawicielem jest właśnie Hugo, syn wodza klanu), kupiecką Federacją Zexen (ścieżka pełniącej obowiązki kapitana Chris) i strażnikami pokoju – Świętym Królestwem Harmonii (tu poznamy losy Geddoe'a). I jak należało się spodziewać, akcja toczy się w niezmiernie ciekawy i zaskakujący sposób.

Scenariusz jest bardzo dobry, wyraźnie widać wzajemne relacje pomiędzy postaciami, jednych obchodzi los drugich, pojawia się sporo czysto ludzkich spraw i problemów, nadających całej opowieści wiarygodności. Nierzadko przytrafi się Wam moment, gdy będziecie bardziej zaabsorbowani tym interaktywnym filmem obyczajowym, niż samym fantasy kryjącym się pod jego otoczką (choć może jest odwrotnie?).

Niestandardowy sposób przedstawiania zawiłości scenariusza - z trzech różnych punktów widzenia - jest doprawdy rewolucyjnym rozwiązaniem i dziwię się, że nie zostało ono wykorzystane wcześniej w innych produkcjach (choć w zapowiedziach Square było pierwsze, obiecując Yuna's i Rikku's Version FFX; na czym się skończyło, możecie przeczytać w zapowiedzi na stronie 18. Jeżeli dołączysz do swej ekipy jakąś postać podczas gry jednym z trzech bohaterów, nie będziesz mógł zrobić tego

w przypadku pozostałych. To samo tyczy się zebranych przedmiotów i innych, oczywistych czynności, których w realnym świecie nie dałoby się wykonać dwukrotnie. Takie rozwiązanie nie tylko jest interesujące pod względem kreowania dalszych wydarzeń, ale zmusza nierzadko do planowania przez gracza podejmowanych czynności, co czyni grę bardziej elastyczną i dającą się dopasować do indywidualnych upodobań.
Potrzebujesz broni? Weź ją, ale zastanów się też – być może podczas gry drugą postacią będziesz potrzebować jej o wiele bardziej, a tym razem zabierze Ci tylko miejsce w plecaku? To tylko jeden z mnóstwa przykładów.
Na dobrą sprawę, przygoda każdej z postaci mogłaby być osobną grą! W sumie całość rozgrywki (wliczając liczne sidequesty) zajmie nam około sześćdziesięciu do osiemdziesięciu godzin. Suikoden III może więc pod tym względem spokojnie konkurować z dotychczasowymi liderami spod znaku Final Fantasy. Gdy do tego dodamy daleko posuniętą nieliniowość i różne zakończenia historii, w oczach niektórych może on urosnąć do miana zwycięzcy w tej konfrontacji.
Podczas wędrówki naszą główną misją jest zebranie stu ośmiu Gwiazd Przeznaczenia – czyli, mówiąc prościej, całą drużynę postaci, które zechcą nam towarzyszyć w drodze do celu. Sto osiem postaci! Każda o indywidualnym charakterze, wyróżniająca się z tłumu (no, nie zawsze), mająca indywidualne umiejętności.
Skompletowanie ich wszystkich to naprawdę duże wyzwanie. Również przy tej okazji czeka na nas mnóstwo podgierek – podobnie jak w FF zobaczymy wyścigi dziwnych zwierzaków i szereg innych atrakcji oczekujących przede wszystkim w naszym zamku. Nie pozwolą nam one nudzić się w chwilach, gdy postanowimy odpocząć od kontynuowania głównych założeń scenariusza. W grze nadal zawarta jest znana dobrze fanom serii zabawa w gotowanie – niestety w nieco okrojonej, zmienionej wersji. Są wątki poboczne, sekrety oraz wiele, wiele wartościowych dodatków mających za zadanie umilenie nam czasu spędzonego nad Suikodenem. Także pod tym względem z nowym eRPeGiem Konami równać się może jedynie FF.

Co w tiwi piszczy?

Udźwiękowienie jest bardzo nierówne. Na pewno zaboli wszystkich przyzwyczajonych do finalowych luksusów fakt braku dubbingu. Mnie zabolał i to bardzo. Świat idzie do przodu, a wraz z nim gry wideo – użyczenie głosu nadałoby niektórym postaciom nieco więcej głębi, a bez niego

wydają się czasami dość płytkie. Oczywiście nie wszystkie, gdyż rekompensują to dialogi i ogromna większość elementów gry. Niemniej, odnotowuję ten mankament, który w dobie FFX nie powinien pozostać niezauważony.
Jeśli chodzi o podkład muzyczny, nie mam większych zastrzeżeń. Niektóre szybko stają się irytujące, z winy zbyt krótkiej „pętli" - większość utworów jest odtwarzana w kółko, więc jeżeli nie są odpowiednio długie, szybko zaczynają nużyć. Ogólnie jednak mam pozytywne odczucia; choć soundtrack nie należy do takich, który momentalnie wpada w ucho i jest nucony godzinami pod prysznicem. Jest po prostu dobrą ilustracją rozgrywanych na ekranie wydarzeń, a więc spełnia swoją rolę, za co należy się jego twórcom duży plus.

Konami vs. Squaresoft

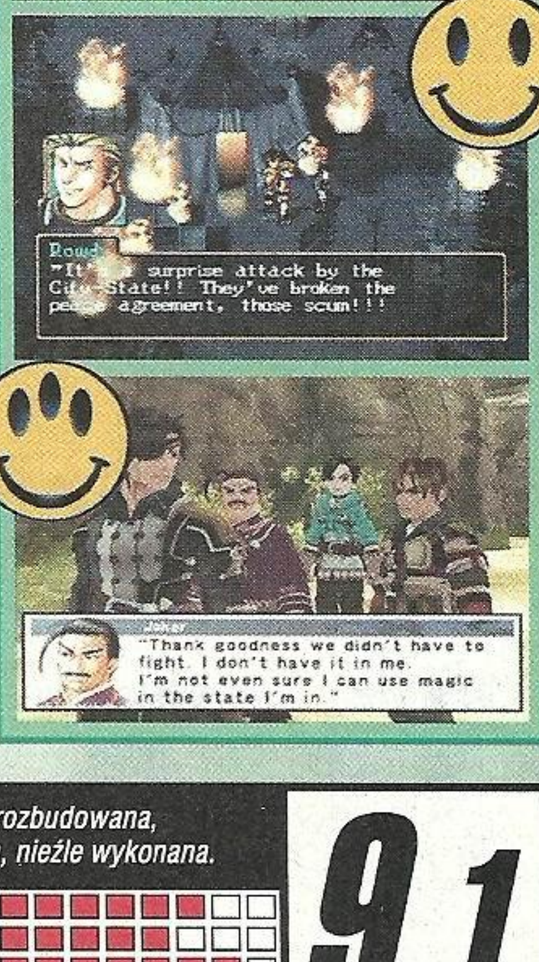
Jeśli mam być szczery, serię Suikoden umieściłbym w rankingu gier Konami zaraz za Metal Gear Solid Hideo Kojimy. RPGów mamy mnóstwo - seria MGS jest jedyna w swoim rodzaju - stąd przyznanie pierwszego miejsca. Jednak już przy porównywaniu gier RPG muszę stwierdzić, iż Suikoden III w moim rankingu plasuje się niedaleko za najlepszymi częściami FF! Może brakuje mu jeszcze nieco, by znaleźć się w pierwszej trójce, ale wydaje mi się, że dla niektórych będzie miał on ku temu jak największe szanse. Może nawet na pierwszą pozycję! Jestem finalowym szowinistą i do dziś nie znalazłem gry mogącej zmienić mój punkt widzenia. Z drugiej strony, jak już napisałem, gdyby nie FF, Suikoden by wygrał, więc jeżeli nie gustujecie w grach Squaresoftu, albo macie już większość za sobą, SIII właśnie automatycznie wpisał się na Waszą listę gwiazdkowych zakupów. Fani dobrych (ba, najlepszych!) RPGów po prostu muszą go mieć - bezwarunkowo.

Gangsta

Trzeba przyznać, że pomysł Suikodena 3 jest interesujący. Trzy postacie do prowadzenia to niemal trzy osobne gry...

Jakby na potwierdzenie pierwszych słów recenzenta mamy taki oto screenshot z ekpią, oraz kurą w hełmie. Cóż za zabawna postać! Ha, ha, ha.

EWOLUCJA **Nawiązując do loga i tytułu filmu z Davidem Duchovnym oraz patrząc na zamieszczone screeny możemy prześledzić proces rozwoju serii Suikoden. Upływ czasu jest nieubłagany, choć aż oburzam się, gdy ktoś nazywa pierwszą PlayStation archaiczną platformą. Niedoceniana już przez młodszych graczy, okrutnie mieszana z błotem przez zawziętych PeCetowców, podawana jako przykład platformy oferującej "żałosną grafikę". Aż dziw, że ludzie do dziś grają na maszynie, która ma - nie przymierzając - OSIEM LAT! Ciekawe kto z Was wolałby zamiast niej PC, rocznik 1995? To właśnie dzięki niej Suikoden mógł rozwinąć skrzydła i zdobyć liczną rzeszę fanów.**
Druga kwestia dotyczy fabuły i grywalności - tutaj wiele nie trzeba było poprawiać. W ocenie graczy z całego świata dwie pierwsze części są nadal doskonałymi rolplejami. I choć nic FFVII nie przebije (a szkoda), wszystkich posiadaczy PSOne, którzy mają ją za sobą, gorąco namawiam do dania szansy dwóm kolejnym, wspaniałym grom, zanim sięgniecie po PS2 i znakomitą „trójkę".



PlayStation 2 — *Ogromna, rozbudowana, wciągająca, nieźle wykonana.*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

9.1

Eternal Darkness - Sanity's Requiem

Aby w pełni rozkoszować się Eternal Darkness potrzebne są dwie rzeczy. Lepsza niż średnia znajomość języka angielskiego - to jedna. Przyda się także lektura dzieł klasyków literatury grozy, którymi w tym przypadku są panowie H. P. Lovecraft i E. A. Poe.

I choć gracze, którzy nie spełnią tych wymagań również będą doskonale się bawić, to umknie im masa fajnych skojarzeń, a także sporo zabawy z własną wyobraźnią.

Horror w wielkim domu

Dziewczyna imieniem Alex odbiera w nocy telefon od policji. Jej dziadek, słynny kolekcjoner antyków i badacz starożytności umarł... A raczej został zamordowany. Ponieważ Alex jest najbliższą krewną jegomościa (a raczej tego, co z niego zostało) udaje się do domu starca. Na miejscu dowiaduje się, iż policja absolutnie nie wie, co robić. Bo są zwłoki bez głowy w kałuży krwi, ale nie ma żadnych śladów. Alex postanawia pozostać w domu dziadka i rozpocząć małe, prywatne śledztwo celem wyjaśnienia tajemniczych wydarzeń.

Szperając w wielkim domu Alex szybko okrywa sekretne przejście w bibliotece, prowadzące do tajnej pracowni dziadka. Tam znajduje księgę zatytułowaną „Eternal Darkness", oprawioną w ludzką skórę i kości. Brakuje w niej stron – są poukrywane w całym domu i zadanie Alex będzie naturalnie polegało na odnalezieniu ich. Alex zaczyna czytać pierwszy rozdział...

Jest to opowieść o młodym legioniście rzymskim, o imieniu Pius Augustus. Wysłany na pustynię w celu odnalezienia pewnego artefaktu znajduje dziwny krąg kamieni i po chwili budzi się gdzie indziej... W chwilę potem gramy już jako Pius, zwiedzający lochy perskiego labiryntu.

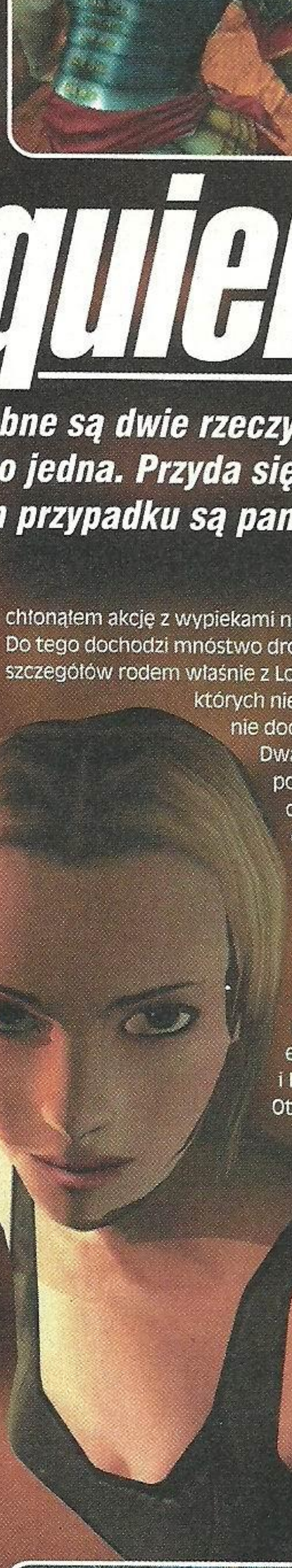
Przerażony, ale zwarty i gotowy na wszystko żołnierz siecze zombiaki mieczem, przedziera się przez pułapki, by dotrzeć do upragnionego przedmiotu. A wtedy... Nie, nie mogę zdradzać fabuły. Przeżyjecie to sami.

A liczbą tą jest dwanaście

Gra jest skonstruowana właśnie w ten sposób. Jest dwanaście rozdziałów księgi czytanej przez Alex i tyle samo postaci. Mnich, archeolog, młoda arabska tancerka... Każda z nich ma osobną historię, ale wszystkie coś łączy: zostali naznaczeni, by bronić wszechświata przed uśpionymi eony lat temu Pradawnymi. Oczywiście, czekają oni na dogodny moment by powrócić. A wtedy zapadnie Wieczna Ciemność...

Na początku wydawało mi się, że scenariusz nie jest spójny, a nawet momentami lekko przynudza. Pozory jednak mylą. Narracja jest poprowadzona miejscami tak sprawnie, że już po kilku godzinach chłonąłem akcję z wypiekami na twarzy. Do tego dochodzi mnóstwo drobnych szczegółów rodem właśnie z Lovecrafta, których nie sposób nie docenić. Dwanaście postaci oczywiście daje doskonały pretekst do skakania zarówno po przeróżnych epokach, jak i lokacjach. Otwiera to także przed autorami sporo miejsca do popisu i trzeba powiedzieć, że nie zawalili sprawy. Mamy oto młodego mnicha, próbującego ostrzec króla przed spiskiem – akcja oczywiście rozgrywa się w średniowiecznym klasztorze. Archeolog zwiedzający perską świątynię nie wie, że byliśmy już tam tysiąc lat temu jako władający dwoma mieczami Karim. Znamy rozkład komnat, ale... Przez ten czas zmieniło się trochę.

Tak diametralnie różne postacie i epoki dają oczywiście możliwość zaimplementowania różnych broni, zarówno białych, jak i palnych. Miecze, topory, sztylety, pistolety, shotgun... Każda postać walczy czym innym. A także miota coś innego. Używa innej magii (o tym później). W ogóle każda postać jest inna do prowadzenia. To zdecydowanie działa na korzyść ED, wprowadza sporo różnorodności. Jeszcze ciekawiej jest, gdy okazuje się, że losy tych postaci w jakiś sposób się splatają.



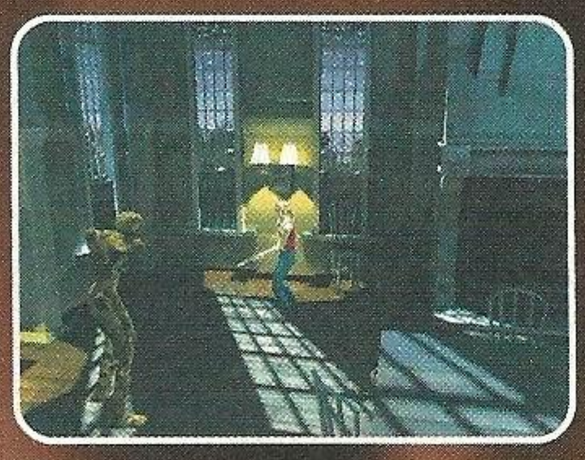
Jest RE i ED

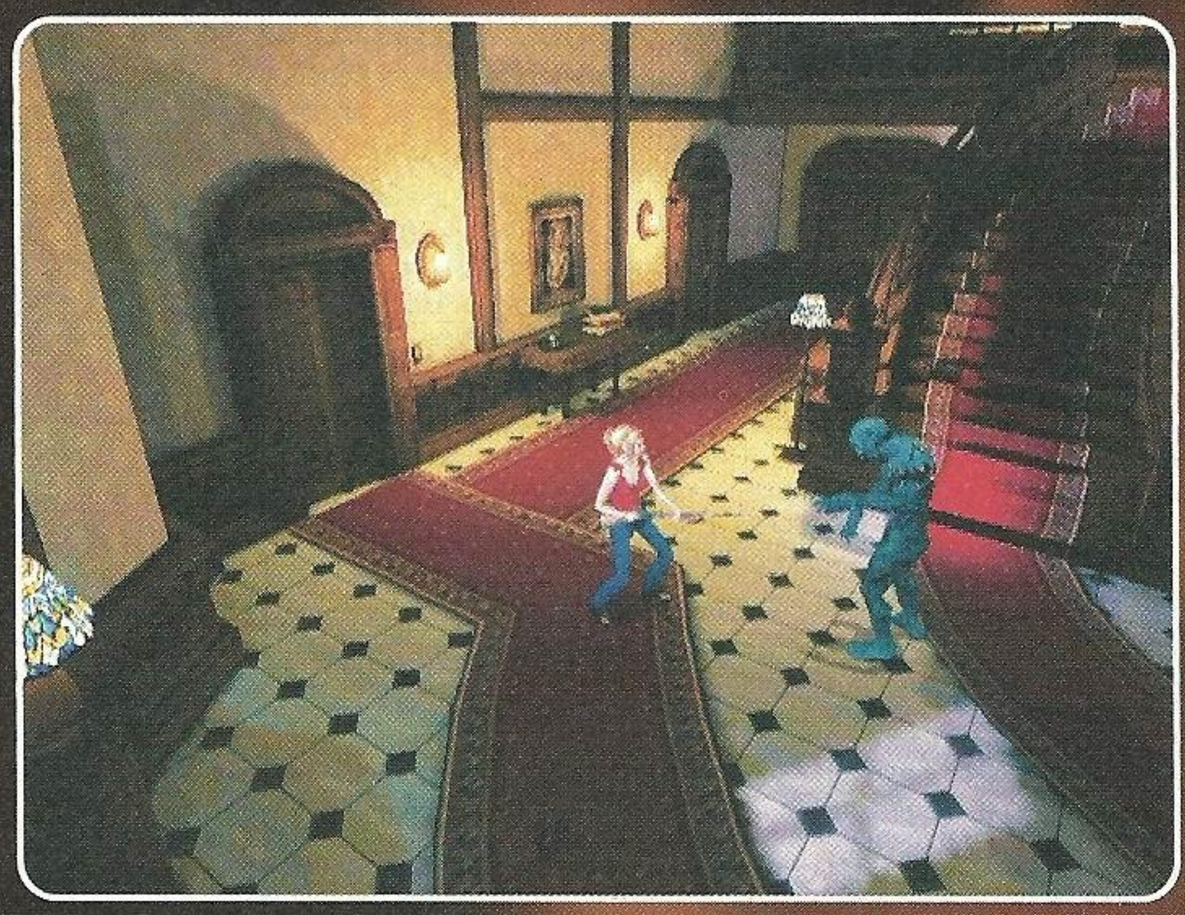
Bardzo trudno jest porównać Eternal Darnkess do jakiejkolwiek innej pozycji. ED jest inną grą niż dajmy na to Resident Evil. RE stawia na fontanny krwi oraz potwornie zdeformowane twarze i ciała zombiaków. W RE głównym punktem programu jest oczekiwanie na to, co wyłoni się zza rogu i walka z tym

Alex z czasem nie będzie miała wyboru. Zostanie zmuszona do obrony przed nadciągającą Wieczną Ciemnością...

Wbrew pozorom Legionista Pius ma sporo szans w walce z umarlakami nawet z krótkim gladiusem w ręku.

„czymś". W RE są granaty, karabiny maszynowe, wyszkoleni komandosi gotowi rzucić się do walki na śmierć i życie. A raczej o własne przetrwanie. Trzeba przyznać, że Residentowi wychodzi to znakomicie.
Bohaterowie Eternal Darkness również nie noszą broni jako ozdób, ale walka nie jest tu najważniejsza. Punktem zaczepnym dla gry jest sprawnie poprowadzona fabuła. Nie waham się stwierdzić, że w Eternal Darkness historia świeci najjaśniejszym światłem. Już po kilku godzinach zabawy widać, że Silicon Knights mieli do dyspozycji interesujący scenariusz, nad którym autor ślęczał wiele godzin szlifując i dopieszczając szczegóły. Zasługa koderów jest zaś taka, że udało im się go nie zmarnować.
ED ma momentami sporo wspólnego z Silent Hill. Tylko, że SH jest jeszcze bardziej szokujące, nieprzewidywalne i co tu dużo gadać – ostrzejsze. Choć nie załamujcie rąk. Podczas zabawy z ED dwa, może trzy razy o mało nie dostałem zawału serca. Podskoczyłem, osunąłem się na łóżko, a potem z niepokojem badałem swój organizm próbując się uspokoić – serce waliło jak szalone. Kilka głębokich wdechów i wróciłem do gry.





Dom dziadka pełny jest niespodzianek, zagadek, ukrytych przejść. Jest także zbudowany na indiańskim cmentarzu... Nie, tylko żartowałem.

Zaraz, zaraz..

Nie zapominajmy jednak o drobnym, ale niezwykle istotnym fakcie: Eternal Darkness jest horrorem konsolowym, grą video przygotowaną do roli hitu i skierowaną mimo wszystko do jak największej grupy odbiorców. W związku z tym musi spełniać kilka zasad cechujących konsolowe horrory, od których nie sposób im uciec. Postaram się je streścić w dwóch punktach:

a) zręcznościowa walka z potworami
b) w większości proste i momentami głupie zagadki

O ile punkt pierwszy w żaden sposób mi nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie, drugi czasami zwyczajnie zaczyna już drażnić. Mój ulubiony przykład to oczywiście Residenty. Dajmy na to Code: Veronica. Aby otworzyć wielką bramę na terenie bazy wojskowej używa się medalionu, który wcześniej trzeba wytworzyć przy pomocy skanera sześciennego i specjalnej frezarki. No dajcie spokój, przecież na logikę to żałosne. Kapitan z medalionem zbliża się do bramy, za którą czeka dostawa amunicji. Ech...
W ED może nie jest aż tak abstrakcyjnie (w końcu mamy stary dom, a także skakanie po przeszłości i tajemniczych świątyniach) ale i tak trafiają się różne kwiatki. No i prostota, bądź też niepotrzebne komplikowanie niektórych zagadek wprawia w zakłopotanie. Nie odnieście tylko mylnego wrażenia, że ED jest proste. Walka z przeciwnikami jest momentami wymagającym wyzwaniem.
Eternal Darkness cierpi na lekkie rozdwojenie jaźni. Niemal czuć, że autorzy chcieli uderzyć w bardziej ambitną stronę, ale musieli brać pod uwagę względy czysto komercyjne. Mimo to i tak ich podziwiam, bowiem wykreowali obraz niezwykle sugestywny i przemawiający do wyobraźni. A także bardzo oryginalny. Nie każdemu udaje się taka sztuka.

Sanity i magia

Najciekawszą – oprócz frapującego scenariusza - rzeczą w Eternal Darkness jest trzeci pasek energii, nazwany Sanity Meter. Przy każdym spotkaniu z potworem bohater traci nieco opanowania, co objawia się przez zmniejszanie się energii Sanity. Odnawia się ją przez dobijanie zombiaków.
Co staje się, gdy Sanity spadnie do zera? Zaczynają się dziwne halucynacje. Na przykład wpadam do komnaty pełnej zombiaków. Okrążają mnie, a ja zamierzam rozsiekać ich ściskanym w ręku toporem... Zaraz, co jest? Nie działa mi przycisk! Zombiaki powalają mnie i zagryzają, game over... Nie, chwila. Znów jestem przed drzwiami z komnatą pełną zombiaków. A to dopiero początek jazdeczek. Jak się przekonacie, przeróżnych halucynacji jest kilkadziesiąt i są one niezwykle sugestywne, a momentami wręcz szokujące. W momencie, w którym gra zaczęła kasować mi sejwy z karty pamięci i pokazała „delete completed" naprawdę o mało nie spadłem z krzesła. Na szczęście to tylko halucynacje...
Oprócz broni i sanity ED ma niezwykle interesujący system magii. Gracz znajduje runy i scrolle z zapisanymi czarami. Czary składa się z trzech runów na specjalnym ekranie. Są czary ofensywne, defensywne, zdejmujące zaklęcia i ładujące broń. System jest rozwiązany bardzo intuicyjnie; można nawet przypisać czary do przycisków na padzie, bez potrzeby ponownego wchodzenia w menu. Bardzo, ale to bardzo mi się to podoba.

Eternal Light!

Mimo najszczerszych chęci nie mogę powiedzieć, że Etetrnal Darkness wygląda lepiej, niż Resident Evil. Postacie i otoczenie nie mają tylu szczegółów. Ale weźcie pod uwagę, że cała grafika liczona jest przez konsolę w czasie rzeczywistym. Mimo to jest na co popatrzeć – przede wszystkim na kapitalną grę cieni i rewelacyjne efekty świetlne. Tekstury są solidne, animacja nie zwalnia, architektura niektórych miejsc wprawia w zachwyt. Wszędzie można podejść, wszystko obejrzeć, by jeszcze bardziej wkręcić się w klimat. Rozbudowane menu dostępne z poziomu gry jest zobrazowane w przejrzysty, inteligentny sposób. To zdecydowanie jedna z najładniejszych gier na GameCube.
Jednak nawet piękna grafika może się schować przy udźwiękowieniu. Lektorzy podkładający głosy spisali się doskonale. To nie jest horror klasy B, ale wypowiadane z uczuciem kwestie. Fantastyczna robota. Do tego sugestywna, przemawiająca do wyobraźni muzyka, niestety tylko w Dolby ProLogic.

Eternal Dakness has you...

Nie przypominam sobie karygodnych wad czy tragicznych niedoróbek. Raczej nie. Gra jest spójna, przemyślana, dopracowana. W końcu pisano ją trzy lata. Jeśli zechcecie, Wasza przygoda z Eternal Darkness potrwa kilkanaście, w porywach do dwudziestu godzin.
Czy warto? Na pewno tak, szczególnie, że gra się niesamowicie przyjemnie, a scenariusz wsysa. Zresztą posiadacze GameCube nie mają wielkiego wyboru – kolejne hity pojawią się w Europie dopiero w marcu 2003 (Metroid Fusion i Resident Evil 0), a Zelda... Hoho, drugi kwartał 2003.

Gulash

Często pojawiają się małe pajączki teleportujące bohatera w takie miejsce. Przyda się trochę szczęścia, by z niego powrócić.

GameCube

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Silicon Knights
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: *Memory Card*

Zdecydowanie warto w ED zagrać. Neo Plus poleca.

GRAFIKA	9
DŹWIĘK	9
MIÓD	9

9.3

NBA Starting Five

Wydawca: Konami **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Konami **Konsola: PS2 i Xbox**
Ocena: 4.1

Co dobrego można powiedzieć o koszykówce Konami? Niewiele.
Pewnym uspokojeniem była dla mnie wiadomość, że oddziałem odpowiedzialnym za jej stworzenie jest Konami Osaka, a nie twórcy między innymi PES\WE – Konami Tokyo. Ale to nieistotne, ważne jest to, że Starting Five to naprawdę przeciętna koszykówka. A gdy weźmiemy pod uwagę, że na rynku są takie tuzy jak NBA 2K3 czy NBA Live, to „dziełko" Konami wypada nawet gorzej. Dużo.
Już prezentacja nie nastraja najlepiej. Przeciętna grafika, nieszczególny wygląd menusów. Momentami fatalna animacja i brak tego czegoś, co w hip-hopie nazywa się flow – ta gra po prostu nie ma rytmu, nie płynie; raczej pełznie. Dużo jest fauli w sytuacjach, które i owszem zdarzają się w prawdziwej koszykówce, ale w grze powodują utratę płynności i denerwują. Sam gra jest prostacka, i tak jak w NBA 2K3 można przyczepić się do bardzo wielu rzeczy, tak w Starting Five, jest ich tak dużo, że nawet nie chce mi się wymieniać. Jedna rzecz jest realistyczna – procent rzutów, dopóki nie nauczymy się wykorzystywać słabości konsoli. Jeżeli w ogóle chcecie w „to" grać, nawet nie próbujcie rozwiązań z normalnej koszykówki – rzuty z obwodu, czy za trzy to jakaś pomyłka – trzeba ładować się pod kosz i pakować piłę wprost do kosza – innej drogi nie ma. Przeraża liczba bloków i zbiórek, wielokrotnie przewyższająca to, co zobaczymy w każdym normalnym meczu. Nie wiem, co chcieli zrobić programiści, bo to nie wygląda ani na symulację, ani na zręcznościówkę. Powiem krótko – to w ogóle nie wygląda i szczerze radzę – nawet nie próbujcie się zbliżać do tej gry. Po co? Możecie wybrać NBA Live 2003, jeżeli lubicie bardziej zręcznościowe podejście, lub NBA 2K3 gdy szukacie prawdziwej symulacji. NBA Starting Five nie jest godne stawać w tym samym rzędzie, a o piętrach to nie ma nawet mowy.

Marcellus

Jimmy Neutron

Wydawca: THQ **Liczba graczy: 1**
Producent: THQ **Konsola: PS2**
Ocena: 2.2

Chcecie się przekonać na własnej skórze, jak cienkie gry przechodzą przez wrażliwe gardło kontroli jakości Sony? Kupcie Jimmy Neutron.

Chłopiec geniusz – taki podtytuł nosi ta gra. Nie spodziewajcie się jednak, że jej autorzy mieli jakieś przebłyski geniuszu. Prawdę mówiąc to nie jest nawet robota rzemieślników, tylko partaczy! JN to platformówka, jakich wiele na rynku. Chłopczyk biega, skacze i kopie z buta, a przy okazji zbiera... Molekuły (w tym miejscu załamałem ręce). OK, ale przecież musi tu być jakiś motor napędzający graczy do działania. A jest nim wątła jak pajęczyna na wichurze fabuła. Ot trzeba zebrać na pokaz jakieś przedmioty. Wyruszamy do parku rozrywki, aby je zdobyć. Czasami po prostu je znajdujemy, ale w większości wypadków będziemy musieli wykonać określone zadanie, aby je zdobyć. Autorzy oprócz skakania wyraźnie postawili na minigierki. Podbiegamy do stoiska z „piłką", w łapce chłopca ląduje bejzbol i nawalamy, jak najszybciej, aby zbić „księżyce". WOW!
Albo to. Wsiadamy do rakiety, gra się przez chwilę doładowuje i okazuje się, że mamy przed sobą strzelankę 2D. Taką oldschoolową, grafiką przypominającą czasy Atari i Commodore. Jimmy leci sobie w tej rakiecie, rozwala UFO i meteoryty (totalna załamka). Jimmy może wykorzystać swojego pieska – robota do różnych zadań. Dla przykładu zwierzę zmienia się w motorek i można sobie na nim pojeździć (tu spadłem z krzesła). Nie wiem, co w tej grze jest dobrego. Może grafika? Zapomnijcie. Platforma, na jakiej powinien wylądować Jimmy i jego piesek to co najwyżej N64. Porażka na całej linii i amatorka.
Rozumiem, że maluchom, też się coś należy, bo to właśnie do nich kierowany jest ten tytuł, ale na PS2 przecież jest jeszcze bajkowy, niedościgniony Jak & Daxter. Właśnie w niego miliard razy bardziej opłaca się zagrać, niż w JN! Na pudełku powinna znajdować się nalepka: „Naprawdę słaba gra dla desperatów"! Odradzam.

OG

Whacked!

Wydawca: Microsoft **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Presto **Konsola: Xbox**
Ocena: 6.4

Jest tylko jedna ważna rzecz w tym tytule: będzie on wchodził w skład zestawu do „odbioru" serwisu Xbox Live w Europie. Wypada więc wiedzieć, co dodadzą nam za darmo do drogich słuchawek.
Whacked! Jest grą, która powstała na bazie popularnego amerykańskiego teleturnieju. Polega na tym, że wybieramy jedną z trzech dostępnych bramek i bierzemy udział w kryjącym się za nią mini-turnieju. Zaznaczmy tu od razu, że Whacked! przeniesiono na Xboxa w sposób najgorszy z możliwych. Gra dla jednej osoby jest porażką: nie dość, że gramy sami (a gdzie napięcie wynikające z towarzystwa współgrających!), to jeszcze mini-turnieje reprezentują poziom co najmniej średni. Wszystkie opierać się będą na walce za pomocą następującej konfiguracji: uskok w lewo, uskok w prawo, podskok i atak. Warto dodać, że atakowanie pięściami odnosi we Whacked! niewielki skutek. Najlepiej zbierać pojawiające się na arenach bronie i z nich pruć do przeciwników. Mając jednak na względzie fakt, że Whacked! powstało dla opcji multiplayer, wspomnijmy nieco o tym trybie. Czterej gracze bawić się będą bardzo przyjemnie. Animacja jest płynna, nie zwalnia i – co trzeba podkreślić – podczas łączenia się przez serwis Xbox Live wszystkie areny i wykręcone postacie od razu są odkryte.
Mówiąc najogólniej, będzie to dobry tytuł do wypromowania XLive. Proste zasady, banalne wręcz sterowanie i najczystsza, żywiołowa paczanga zachęcą nawet najmłodszych do późniejszej głębszej eksploracji zasobów sieci, oraz gier sieciowych oczywiście.

Grabarz

Akira Psycho Ball

Wydawca: Bandai **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Kaze **Konsola: PS2**
Ocena: 7.2

„Pewnego dnia młody naukowiec spytał mnie, czy naprawdę jesteśmy na progu odkrycia nowej formy ewolucji ludzkości – czystej energii i nieograniczonej mocy. Ha! Typowy romantyk. Wszyscy naukowcy są tacy."
Te słowa są cytatem wyjętym prosto z Akiry. Robią wrażenie, prawda? Właściwie to cały obraz robi kolosalne wrażenie... Akira to największe dzieło Katsuhiro Otomo, a Akira Psycho Ball dość mocno na nim bazuje, nawet pomimo, że jest prostym pinballem.
Całość otwiera krótkie intro, będące zlepkiem scenek z całego filmu. Doskonały montaż oraz rewelacyjna muzyka podgrzały w moim pokoju atmosferę o dziesięć stopni Celsjusza. Sam APB oferuje więcej niż się spodziewałem, choć w granicach „przyzwoitości". Zaczynając od końca - znajdziemy w niej informacje na temat filmu kinowego, postaci w nim występujących i tak dalej – to taki mały podręcznik każdego fana tego dzieła. Później na ruszt leci tryb VS, w którym będziemy mieli okazję zmierzyć się z żywym lub prowadzonym przez konsolę przeciwnikiem. Jeszcze dalej znajdziemy szybki wybór stołu, na którym będziemy mogli sobie poszaleć, a na samym końcu tryb Story. Historia w pinballu? Jak najbardziej. Każdy kolejny stół jest odzwierciedleniem jakiegoś wydarzenia z filmu kinowego.
Pierwszy z brzegu obrazuje scenę, podczas której bohaterowie ścigają się z gangiem motocyklowym. Po krótkiej prezentacji nadchodzi czas na wypróbowanie tego wszystkiego w akcji – kula zostaje puszczona w ruch. Fizyka bili, jak i zachowanie stołu zostały bardzo ładnie zrealizowane. Jest prawie identyczne, jak w prawdziwych fliperach. Kula odbija się, zatacza kręgi i zjeżdża po rynienkach dokładnie tak, jak trzeba. Chciałbym się do czegoś przyczepić, ale naprawdę nie mogę. Każdy stół jest perfekcyjnie wykonany i animowany. Na początku kamera robi zbliżenia na poszczególne części, ukazując kunszt twórców. Nowością natomiast jest to, że stoły mogą się rozdzielać na dwie części i przyłączać inne człony. Okazuje się, że wewnątrz stołu w APB są łączenia zatrzaskowe – takie, jak między wagonami. Oprócz tego czeka na Was kilka minigierek, do których dotrzecie po dobrym wycelowaniu bili w odpowiednie miejsce. Dla przykładu - schodzimy do „kanałów" i tam bawimy się prościutkim pinballem.
Wszystko jest wykonane w wysokiej rozdzielczości, a animacja jest nienagannie płynna. Komentator daje z siebie wszystko, a barwa jego głosu idealnie pasuje do „psycho" klimatu. Muzyka doskonale tu współgra. Połączenie technicznego brzmienia z melodiami wygrywanymi na folklorystycznych instrumentach wyszło rewelacyjnie. Dźwięki, które wydają z siebie same stoły, nie odstają od reszty i trzymają należyty poziom.
Pewnie w Wwaszych oczach wykreował się już obraz doskonałego pinballa i muszę powiedzieć, że zmysły tym razem nie wykręciły Wam numeru. Akira Psycho Ball w rzeczywistości taki jest. To program wykonany z polotem. Wszystko jest podane w taki sposób, że nie spłaszcza przekazu filmu, na którym bazuje. A co najważniejsze - w każdym calu trzyma jego klimat, o który, swoją drogą, najbardziej się bałem. I nie przeszkadza mi nawet to, że APB jest jednym wielkim transparentem głoszącym kultowość Akiry, bo tak naprawdę jest to pinball dla wszystkich, a nie tylko dla fanów tego anime. A jeśli nawet przekona kogoś do obejrzenia tego filmu, to chyba nawet lepiej, bo doprawdy jest to wart sprawdzenia obraz.

OG

Harry Potter and the Chamber Of Secrets

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1**
Producent: EA **Konsola: PSX**
Ocena: 4.9

Chciałbym powiedzieć coś dobrego o PSX'owej inkarnacji Pottera. Chciałbym, bo mam sentymet do szarej maszynki i nie lubię rozczarowywać jej posiadczy.
Jednak mimo najszczerszych chęci nie mogę, bo gra jest brzydka jak wielka, parująca psia kupa, którą często widzicie na trawniku pod domem w zimne dni. Przepraszam za tak sugestywny opis, ale naprawdę odrzuciło mnie od ekranu na kilka metrów. Potter jest brzydki nie tylko na dzisiejsze, 128-bitowe standardy, ale także na PSX'owe! Co ciekawe, zeszłoroczna edycja była wyraźnie lepsza. Już GEX jest ładniejszy, nie mówiąc już o pierwszym Crashu czy Spyro. Nie wierzę, że obrzydliwe tekstury, trzy obiekty na krzyż i rwąca animacja zachęciły kogokolwiek do grania. Chyba, że jest opętany przez tego małego diabła.
Potter na PSOne to przygodówka, bardzo uproszczona i nieco inna od wersji na duże konsole. Harry biega, skacze, rzuca czarami i tak dalej i tym podobne. Mogło być fajnie, ale ta grafika... Bueeerk.

Chest Rockwell

grand theft auto vice city

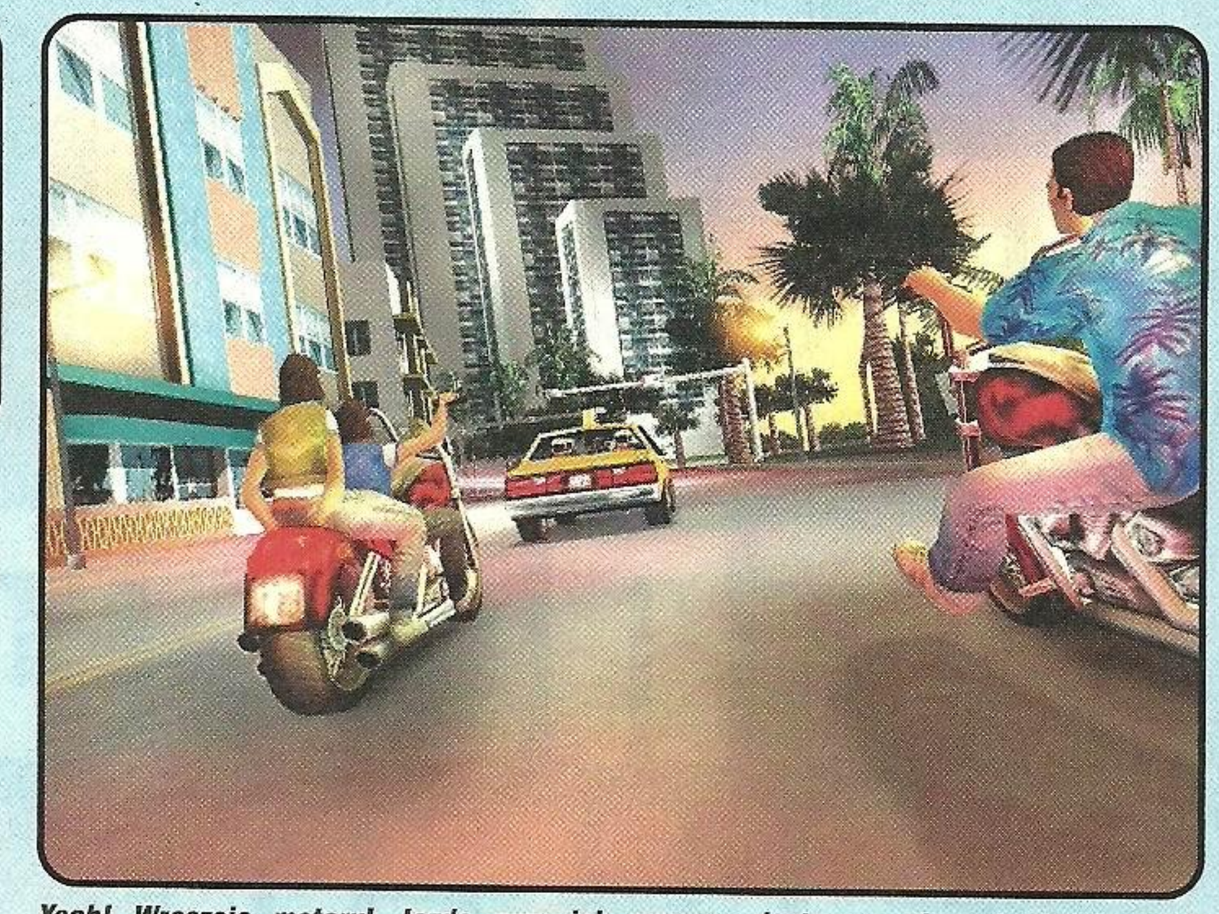
Rodzice zawsze powtarzają mi, że gdyby nie ich troskliwa opieka i wieloletnie starania włożone w moje wychowanie, to z pewnością skończyłbym w jakimś zatęchłym więzieniu jako zatwardziały kryminalista. Najwidoczniej to właśnie przez nich rozminąłem się z życiowym powołaniem i zamiast ściągać haracze z pobliskich sklepów czy straganów, pobieram nauki na jednym z uniwersytetów.

Przyznam szczerze, że na moją pozycję w społeczeństwie jakoś specjalnie nie narzekam. Są jednak pewne momenty, w których żałuję, że nie wybrałem „ciemnej strony mocy". Jeden z takich momentów właśnie nadszedł. Panie, panowie – kolejna część gangsterskiej sagi GTA powraca w glorii i chwale, tym razem z podtytułem Vice City!

txt: Qoora
ramki: OG

Chyba nie ma ani jednej osoby wśród rzesz miłośników PS2, która nie słyszałaby o tej przełomowej i na swój sposób rewolucyjnej grze. GTA3 wprowadziła posiadaczy next-genów w nowy wymiar wirtualnej rozrywki i ostatecznie udowodniła, jak ogromny potencjał tkwi w PlayStation 2. Nigdy przedtem żadna gra nie oddawała atmosfery panującej w gigantycznej metropolii w tak sugestywny i realistyczny sposób. Miliony właścicieli konsol Sony oszalało na punkcie produktu Rockstar, a gracze korzystający z dobrodziejstw konkurencyjnych systemów, z zazdrością zaczęli spoglądać w kierunku czarnej skrzyneczki z logo PlayStation. Jeszcze zanim przebrzmiały pierwsze echa sukcesu GTA3, wiadomo było, że kontynuacja tego światowego bestsellera jest już w dość zaawansowanym stadium produkcji. Jak się jednak z czasem okazało, nie chodziło tu o bezpośrednią kontynuację wątku zawartego w GTA3, a o stworzenie takiej samej w założeniach, lecz zupełnie odmiennej fabularnie gry.

Zniecierpliwienie i ciekawość żądnych wrażeń graczy wzrastały wprost proporcjonalnie do ilości nowych materiałów udostępnianych przez programistów. Nie da się ukryć, że informacje te stworzyły w świadomości wielu ludzi obraz gry idealnej, pozbawionej jakichkolwiek wad czy niedociągnięć. Skoro panowie z Rockstar już raz dokonali cudu, czemu nie mieliby zrobić tego ponownie? Faktycznie, buńczuczne przechwałki programistów dotyczące ulepszonej grafiki, ciekawszych misji, nowych pojazdów oraz większej interaktywności bohatera z otoczeniem pozwalały mniemać, że PS2 po raz kolejny otrzyma grę zapewniającą jej miejsce niekwestionowanego lidera wśród wszystkich systemów next-gen. Kiedy w necie zaprezentowano pierwsze screeny z lotu helikopterem, a autorzy definitywnie potwierdzili obecność jednośladów w GTA: VC, nie mogło być już żadnych wątpliwości. Gra – marzenie powoli stawała się ciałem, a konsekwencją wykreowania takiego wizerunku nadchodzącego hitu, były ponad cztery miliony (!!!) preorderów na całym świecie. No cóż, wobec powyższego faktu możemy być pewni, że twórcy GTA: VC jeszcze przed premierą wyrobili plan minimum,



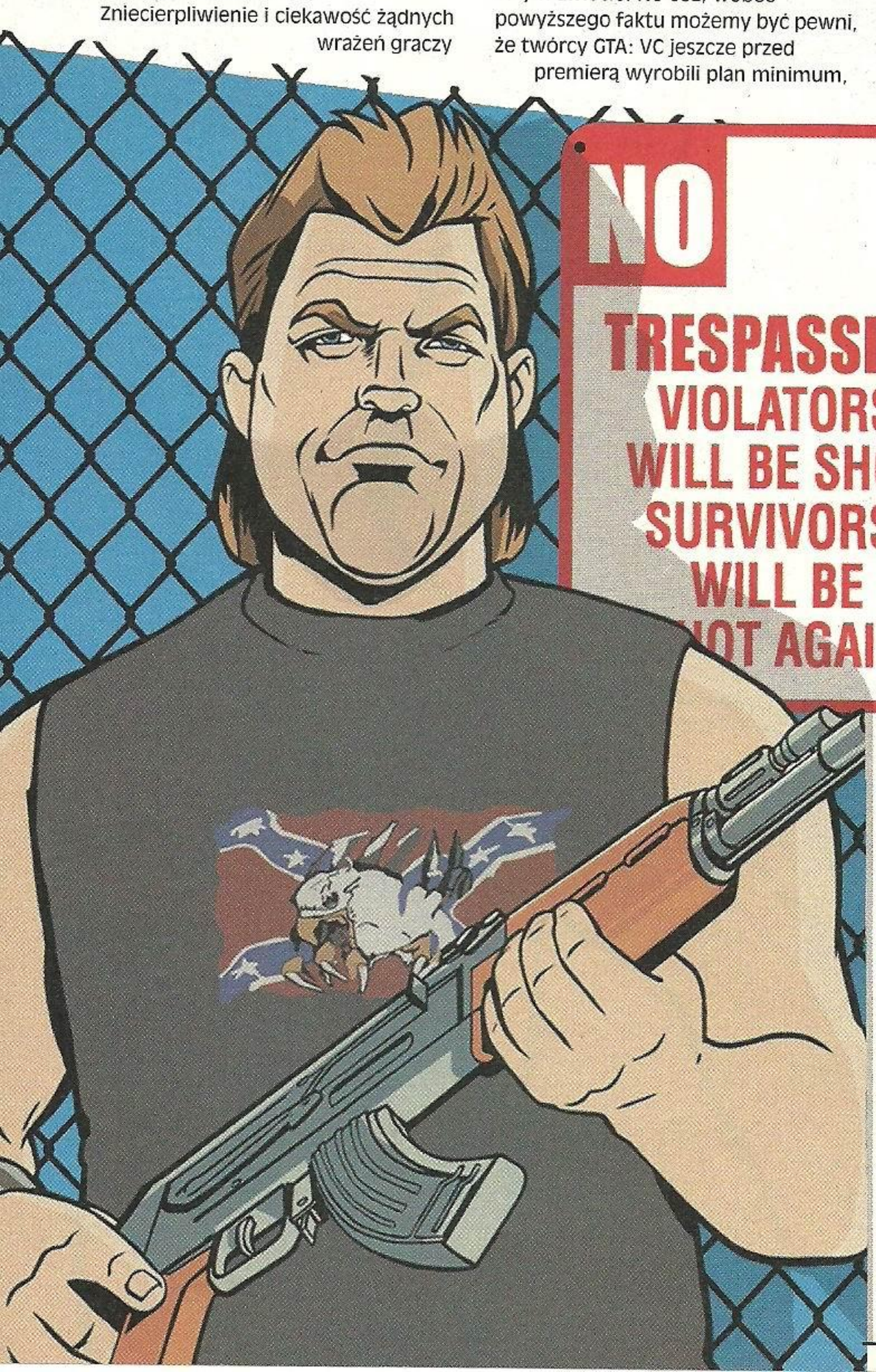
Yeah! Wreszcie motory! Jazda przy ich pomocy dostarcza niewyobrażalnie wiele satysfakcji. To nasz ulubiony środek lokomocji.

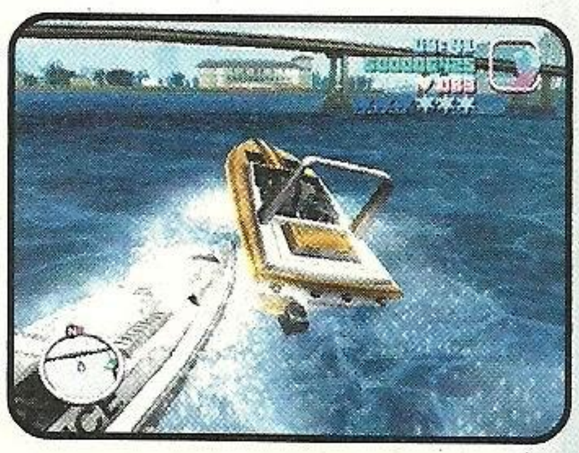
jeśli chodzi o zyski ze sprzedaży swego programu. Dobrze ugruntowana pozycja firmy w parze z doskonałą strategią marketingową po raz kolejny zdały egzamin. Nas interesuje jednak bardziej to, czy egzamin zdali twórcy omawianej gry i dostarczyli produktu na miarę naszych oczekiwań, a swoich ambicji. Bo ileż to już razy głośne przechwałki twórców gier okazywały się jedynie obietnicami bez pokrycia i przysłowiowym robieniem nas „w balona"! Na nasze szczęście tym razem jest zupełnie inaczej! Naprawdę miło jest wiedzieć, że niektórzy biorą sobie do serca oczekiwania oraz nastroje graczy i nie idą na łatwiznę. I mimo że GTA:VC nie jest rewolucją na skalę swej poprzedniczki, to i tak spełnia pokładane w niej nadzieje i jest prawdziwym czarnym koniem w wyścigu o tytuł najlepszej gry roku! Żeby nie wystawiać dłużej Waszej cierpliwości na próbę, kończę już ten przydługi wstęp i przechodzę do meritum sprawy. Drodzy gracze, zapraszam do wspólnej wycieczki ulicami wiecznie żywego miasta – Vice City!

CRIME STORY

Na początek wyjaśnijmy sobie pewną sprawę - VC w żaden sposób nie nawiązuje do GTA3 jeśli chodzi o scenariusz. Co prawda w trakcie Waszej gangsterskiej przygody natkniecie się na postacie mające swój epizod w poprzedniej odsłonie słynnej serii (Donald Love is back!), ale próżno szukać tu jakiegoś istotnego związku z główną linią scenariusza gry. OK, teraz czas przedstawić pokrótce zarys historii opowiedzianej w VC. Główny protagonista – Tommy Vercetti - to oczywiście drobny gangster, który oferuje swe usługi potężnym mafijnym bossom. Swoją drogą, Tommy stanowi żywy dowód na to, że zakłady penitencjarne nie spełniają należycie powierzonej im roli. Zaraz po opuszczeniu więziennych murów, kieruje on bowiem swoje kroki do dawnych pracodawców, za których odsiadywał piętnastoletni wyrok. „Rodzina" przyjmuje oczywiście pod swoje skrzydła zasłużonego już dla organizacji gangola i zleca mu przeprowadzenie transakcji narkotykowej w Vice City. Taki biznes to duże ryzyko, a na dodatek Tommy nie należy do szczęściarzy. Rutynowa, zdawałoby się, transakcja okazuje się pułapką. Tommy cudem uchodzi z życiem, ale traci prochy, forsę i, co gorsza, zaufanie swych mafijnych zwierzchników. Kierujący mafią Sonny Forelli daje Tommy'emu drugą szansę, mając na względzie jego dawne zasługi dla organizacji. Tommy musi jak najszybciej odzyskać utracony szmal i oddać go w ręce właściciela. Po tym niefortunnym splocie wydarzeń nasz gangster ląduje na ulicy z mocnym postanowieniem rozbicia czaszek osobom odpowiedzialnym za zaistniałą sytuację. Jak widać, początek kariery Tommy'ego nie należy do najszczęśliwszych, ale jej dalszy ciąg zależy już tylko i wyłącznie od poczynań gracza. I tutaj zaczyna się prawdziwa zabawa!

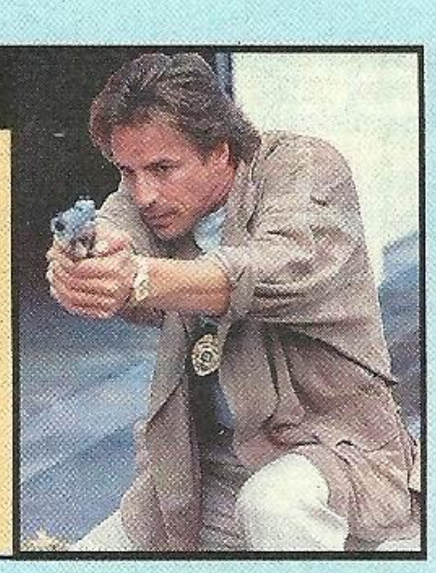
Nie wiem jak wy, ale ja zawsze wolę usłyszeć najpierw złą wiadomość, a





PROTOPLASTA?

Pamiętacie ,,Miami Vice" - serial, na którym wzorowany jest design GTA: VC? Sam się kiedyś ostro jarałem tym filmem. Nic dziwnego, prawie dwie dekady temu (kurde, to już tyle lat!!!) był to najlepszy kryminalny tasiemiec puszczany w naszej telewizji. Historia opowiada o perypetiach dwóch „zwyczajnych niezwyczajnych" detektywów: Jamesa "Sonny" Crocketta oraz Ricardo Tubbsa.
W Sonny'ego wcielił się niezapomniany (lol) Don Johnson, a Tubbsa zagrał Philip Michael Thomas. Serial składał się z pięciu sezonów puszczanych w latach 1984-1989. Na początku Tubbs miał być tylko epizodyczną postacią, a partnerem Sonny'ego był Eddie Rivera. Swoją drogą Tubbs jeździł najpierw Ferrari Daytona Spyderem, którego zamienił w trzecim sezonie na Testarossę. I choć Miami Vice miało swoje wzloty i upadki, to jako całokształt oglądało się rewelacyjnie. Szczególnie, jak było się kilkunastoletnim szczeniakiem. No a Don Johnson zapoczątkował nową modę, z obciachowymi mokasynami noszonymi bez skarpetek. Dziś ta moda wraca.



potem dobrą. Dlatego zamiast od razu rozwodzić się nad zaletami VC, zacznę od akapitu opisującego jej wady... Akapitu bardzo krótkiego, należy dodać.

SHIT HAPPENS

Nie ukrywam, że od kolejnej części GTA oczekiwałem przede wszystkim zmian w grafice, ponieważ do grywalności nie miałem prawie żadnych zastrzeżeń. Nie ukrywam też, iż obrazki w wysokiej rozdzialce udostępniane od czasu do czasu na necie, przygotowały mnie na prawdziwą ucztę zmysłów. Jakież więc było moje zdziwienie, kiedy po raz pierwszy ujrzałem VC na żywo! Pierwsze wrażenie: eee, przepraszam bardzo, ale to wygląda zupełnie jak GTA3... Drugie wrażenie: eee, jeszcze raz przepraszam, ale to wygląda gorzej niż GTA3! Szok, prawda? Ale takie są fakty. Widząc gorszej jakości tekstury, mniejszą ilość trójkącików wpakowanych w poszczególne modele samochodów czy ludzi oraz dziesiątki ząbków szczerzących się bezczelnie z krawędzi trójwymiarowych obiektów, poczułem się zawiedziony i zdegustowany. Na domiar złego, grafika w GTA:VC jest blurowana, przez co obraz traci nieco na ostrości. Jako typowy malkontent być może nieco wyolbrzymiam niedociągnięcia w grafice, ale tak to już bywa, kiedy bezkrytycznie przyjmuje się do wiadomości przechwałki autorów jednej z ulubionych gier. W recenzji GTA3

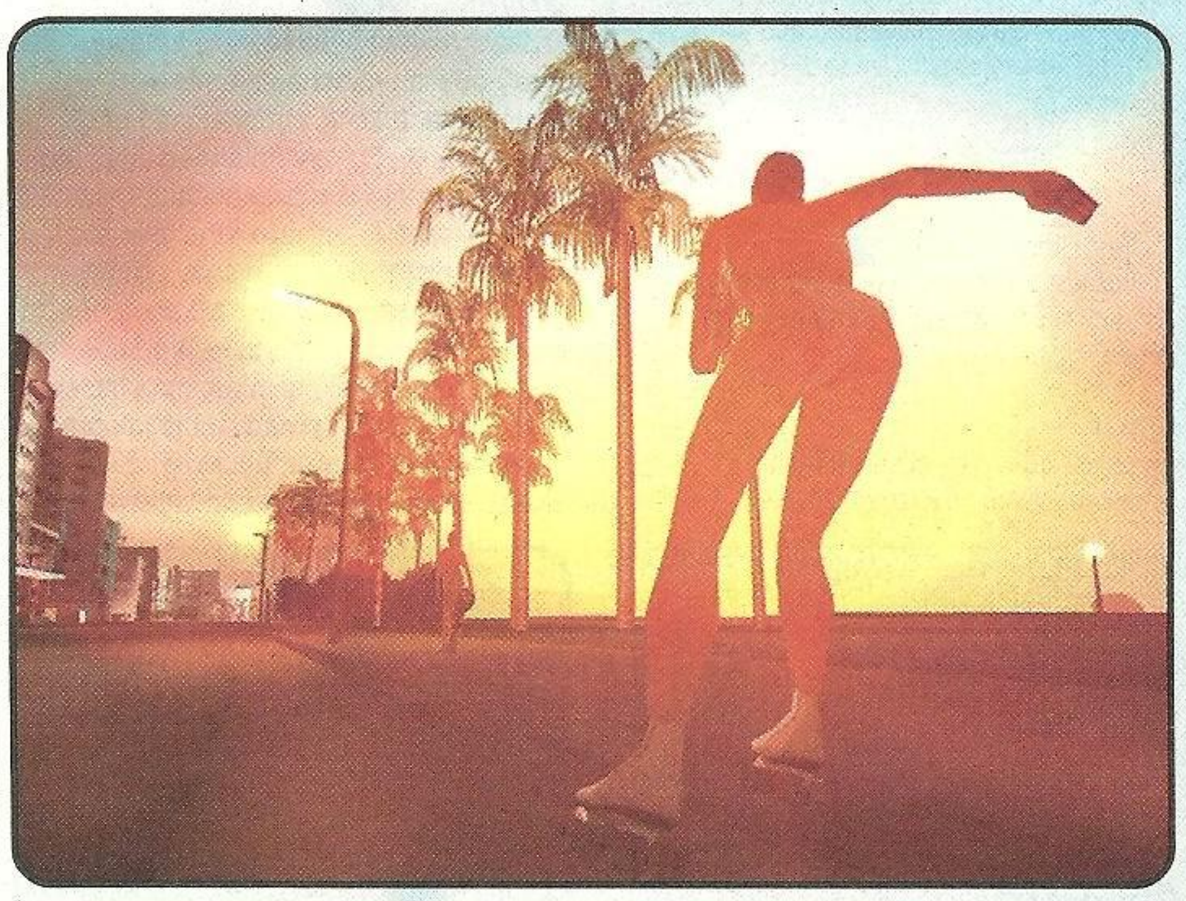
Haitańska dzielnica to jedna z groźniejszych lokacji. Gangoli tam co niemiara i jak się domyślacie nie są na ogół przyjaźnie nastawieni.

Grabarz trafnie zauważył, że nad oprawą gry pracowali wspólnie rzemieślnicy oraz artyści i, co istotne, wszyscy spisali się na medal. Niestety, tutaj rzemieślnicy zrobili sobie chyba zbyt długą przerwę w pracy i nie byli w stanie dogonić artystów, którzy swoją część zadania wykonali bez zastrzeżeń. W rezultacie mamy do czynienia ze wspaniale zaprojektowaną metropolią i znacznie słabszym jej wykonaniem. Ostrzegam, więc, że osoby ciężko znoszące rozczarowania mogą przeżyć duży zawód, odpalając VC po raz pierwszy. I już po wszystkim - teraz zostały same superlatywy.

SUCH IS LIFE

Zgodzicie się chyba ze mną, jeśli powiem, że największym osiągnięciem panów z Rockstar Games w GTA3, było stworzenie jedynego w swoim rodzaju,

tętniącego życiem, ogromnego miasta. To było coś – dziesiątki ludzi spacerujących ulicami Liberty City, kierowcy przestrzegający zasad ruchu drogowego, ogromne połacie terenu zabudowane imponującymi drapaczami chmur i innymi równie wspaniałymi budowlami. No to wyobraźcie sobie, że Liberty City to mniej więcej jedna druga Vice City. Nowe miasto jest doprawdy ogromne! Kiedy zdałem sobie sprawę z tego, jak rozległą przestrzeń oddali programiści do naszej dyspozycji w VC, wszelkie zastrzeżenia odnośnie grafiki ustąpiły miejsca zachwytowi i nieskrywanemu podziwowi nad rozmachem przedsięwzięcia. Teraz miasto składa się z kilku części doskonale pasujących do układu prawdziwej konglomeracji miejskiej. Mamy więc nowoczesne centrum, nad którym dumnie górują żelbetonowe wieżowce, dzielnicę portową, lotnisko, przedmieścia z rzędami domków jednorodzinnych, a nawet prawdziwe



„Welcome to the city where the heat is on, all night on the beach till the break the dawn, welcome to Miami!" - Will Smith

CO MÓWI NOOP?

OG: Booyaka Noopie! Na początek powiedz nam coś o sobie.
Noops: Mam szesnaście lat, do USA przeprowadziłem się w 1994 z moim ojcem. Teraz mieszkam w Riverhead, New York. Pochodzę z Cieszyna, który leży w południowej części Polski.

OG: Przez wielu jesteś nazywany najlepszym graczem w GTA 3 na świecie. Co nakłoniło Cię do wykonywania tak karkołomnych wyczynów w GTA 3, które wszyscy obserwowaliśmy w Gangsta's Paradise z wypiekami na twarzach (vide 49 godzin w Dodo)?
N: W dużej części robiłem to, aby rozbawić moich kolegów na IGN.com Message Boards (internetowe forum). Jak znajdywałem coś nowego, to zamieszczałem tam shota, aby wszyscy mogli to podziwiać. Zabawa z Dodo rozpoczęła się jako wyzwanie przyjęte od ludzi z tego forum. Ktoś napisał, że zamierza pobić mój rekord (wtedy było to 13495 sekund), a ja rozpocząłem latać na wszelki wypadek, gdyby rzeczywiście, ktoś zamierzał go pobić. Ludzie ciągle mówili: „Zakładamy się, że nie zrobisz 100000 sekund". I udowodniłem, jak bardzo się mylili.

OG: Jaka jest Twoja ulubiona gra na PS2?
N: Oczywiście moimi ulubionymi są GTA3 i GTA:VC, ale poza tym gram często w Final Fantasy X.

OG: Jakie konsole oprócz PS2 posiadasz?
N: Mam jeszcze N64 i PlayStation. Miałem Super Nintendo, ale oddałem je kilka lat temu.

OG: Co najbardziej spodobało Ci się w GTA 3?
N: Najlepszą rzeczą w GTA 3 była wolność – mogłeś robić dokładnie to, co chciałeś. Myślę, że to spowodowało, że ciągle grałem.

OG: Co było dla Ciebie najtrudniejszą rzeczą w GTA?
N: W GTA 3 tak naprawdę nie było nic trudnego, jeśli wiedziałeś, jak to zrobić. Och! Misje 4x4 były chyba najtrudniejsze.

OG: Z czego jesteś najbardziej dumny?
N: Oczywiście z mojego rekordu z Dodo, ale również ze 130 sekund w Turismo bez kodów.

OG: Powiedz nam w kilku słowach, co sądzisz o GTA: VC.
N: GTA: VC jest jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą grą, z jaką miałem przyjemność. Podłożone głosy są rewelacyjne, a teraz, kiedy nasz bohater również mówi, historia jeszcze bardziej wciąga.
Gra na początku nie wydaje się aż tak dobra. Pierwszą rzeczą, na którą powinniście zwrócić uwagę są rozmycia. Możecie, a nawet musicie je wyłączyć! One niweczą cały wizerunek tej gry.
Vice City stracił klimat GTA 3. To, w jaki sposób zachowuje się i porusza główny bohater, powoduje, że nie odbiera się go już w ten sam sposób. Wydaje mi się, że porusza się wolniej niż jego odpowiednik w GTA 3, ale po kilku godzinach można się przyzwyczaić. Grafika została podciągnięta. Ostrzejsze tekstury, więcej szczegółów – wszystko jest lepsze i większe! Jedynie menu mi się nie podoba. Jest trudne do odczytania, a przecież są tam tony ciekawostek. Również bronie zostały dopracowane. Snajperka jest chłodna, możesz nią zastrzelić kierowcę samochodu lub pilota helikoptera! Motocyklistom też się dostanie, koniecznie wypróbujcie duże kalibry. Zwiększyły się możliwości transportu – teraz wszędzie dostaniemy się łodzią lub helikopterem. Kupowanie posiadłości jest doskonałym pomysłem, ale szkoda, że jest ich tak mało.
Gdybym miał wystawiać ocenę to bez mrugnięcia okiem dałbym 10/10.

BRONIE VICE CITY

W GTA: VC, w przeciwieństwie do GTA 3, nie można mieć wszystkich broni na raz. Gnaty są podzielone na dziewięć typów, a nasz człowiek da radę zabrać ze sobą tylko jedną broń z danego rodzaju. Oprócz tego są również przedmioty do poszczególnych misji, na przykład kamera w „Martha's Mug Shot Mission".

Broń krótkiego zasięgu

Pięść
Wiadomo, o co chodzi. Nasz bohater ma wyjątkowo twardą pięść i niezłego kopa, dlatego potrafi sobie poradzić w wielkim mieście bez pomocy gnatów.

Kastet
Powoduje, że ciosy są trochę silniejsze, a przeciwnicy szybciej zaczynają krwawić. Pyszności.

Broń biała

Nóż
Wysokiej klasy nóż myśliwski. Krótki zasięg, ale jak nie ma się mocniejszych środków perswazji, to lepszy rydz niż nic.

Maczeta
W dżungli przydaje się do ścinania lian, a w dżungli wielkiego miasta do wyrywania chwastów. Również niewielki zasięg, ale szybkie działanie. Ciach, ciach – trupy ścielą się gęsto.

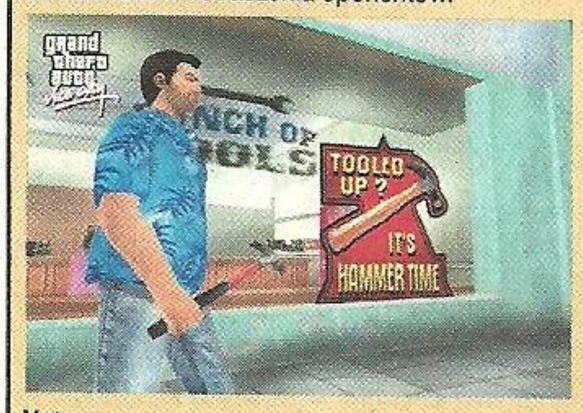
Piła
Przeznaczenie: cięcie drewna. Wykorzystanie: dekapitacja ludzi. Jedno machnięcie tą zabaweczką i mamy ciepłego denata na wynos. W rękach zawodowego drwala przeistacza się w broń masowej zagłady.

Tasak
W życiu codziennym każda gospodyni domowa wykorzystuje go do odcinania nóżek, rozcinania mięsa i łamania kości. Ale każdy przecież wie, że gangole nie mają zapędów kulinarnych i nie ograniczają się do kuchni. Wychodzą na ulicę i pokazują, do czego tak naprawdę powinien służyć toporek.

Śrubokręt
Że niby odkręcanie śrubek? Ludzie to mają pomysły. Przecież to ma tyle innych zastosowań. Z śrubokrętem w ręku można zawojować cały świat!

Kij golfowy
Najwyższej klasy kije z tytanowych stopów dla śmietanki towarzyskiej, która jak wiadomo nie używa prymitywnych kijów baseballowych.

Młotek
W pełni metalowa konstrukcja, podobno polskiej produkcji. Czyżby na zachodzie nasze narzędzia były cenione także przez gangoli? Tak czy inaczej nadaje się do rozwalania samochodów i straszenia oponentów.



Katana
Najpiękniejsza broń w GTA - szlachetny miecz samurajski z „rodowodem". Wyjmuj go tylko wtedy, kiedy będziesz miał zamiar zabić, lecz nie przelewaj krwi niewinnych.

Pałka policyjna
Zazwyczaj znajduje się w rękach stróżów porządku. Jednak po jej wytrąceniu role się odwracają i to my jesteśmy szefem. Łatwo nią ogłuszyć oponenta i sprowadzić do parteru, a wtedy jest skazany na naszą łaskę.

Bejzbol
Klasyka gatunku. Nie można całe życie odbijać głupiej piłki – to żadna zabawa. O wiele przyjemniej obija się głowy przechodniów.

Rewolwery

Python
Ten sześciostrzałowiec wyrwie w przeciwniku dziurę wielkości strusiego jaja, jednak będziesz musiał stać, aby z niego wystrzelić.

Colt 45
Słabszy niż Python. Nosi go każdy policjant. Możesz poruszać się podczas strzelania.

Lekkie pistolety maszynowe

Tec 9
Popularna wśród Kubańczyków maszynówa. Średni zasięg, duża siła rażenia. Bez rewelacji, ale na bezrybiu i rak ryba.

Uzi
Najpopularniejsza zabaweczka na ulicach. Szybkostrzelna, niezawodna, idealnie pasuje do każdego wdzianka.

Ingram MAC 10
Mały zasięg, ale wypluwa z siebie pociski z prędkością światła, dlatego jest przepotężną bronią na krótki dystans.

MP5
Najlepszy pistolet maszynowy w grze. Trudno go zdobyć, ale jest wart każdego wysiłku. Ścina przeciwników, jak kosiarka trawę.

Karabiny

Ruger
Wypluwa z siebie pociski dużego kalibru o wielkim pędzie. Zmiecie ze swej drogi dosłownie wszystko.

Colt M4
Jedna z bardziej śmiercionośnych zabawek. Jest jeszcze lepsza niż Ruger.

Shotguny

Chrome Shotgun
Piękna broń dla kolekcjonerów.

Spas 12 Shotgun
Potężny shotgun, mógłby zatrzymać nawet słonia. Po jego użyciu pozostaje już tylko szacować straty.

Stubby Shotgun
Raczej na krótkie dystanse, ale i tak wystarczająco potężny, żeby zmieść z powierzchni ziemi każdego oponenta.

Broń miotana

Granaty
Doskonałe do wysadzania samochodów. Nie nadają się raczej do załatwienia przeciwników.

Koktajl Mołotowa
Idealne rozwiązanie na małe grupki wrogich nam gangoli. Na chwilę zajmuje się ogniem mały obszar, a wszystko, co znajdzie się w jego zasięgu od razu można uznać za martwe.

Gaz łzawiący
Ma podobny zasięg co koktajle Mołotowa. Niezastąpiony jeśli chodzi o rozganianie tłumów.

Bomby
To samo co granaty, tylko z detonatorem. Fajna sprawa, ale trzeba się wykazać umiejętnością przewidywania.

Ciężki sprzęt

Miotacz ognia
Wygląda inaczej niż w GTA 3 i ma mniejszy zasięg, ale ciągle sprawuje się nadspodziewanie dobrze. Doskonały pomysł na rozruszanie towarzystwa na grillu.

M60
Ciężka wojskowa spluwa. Robi z wrogów siekankę. Rewelacyjna sprawa na duże grupy przeciwników.

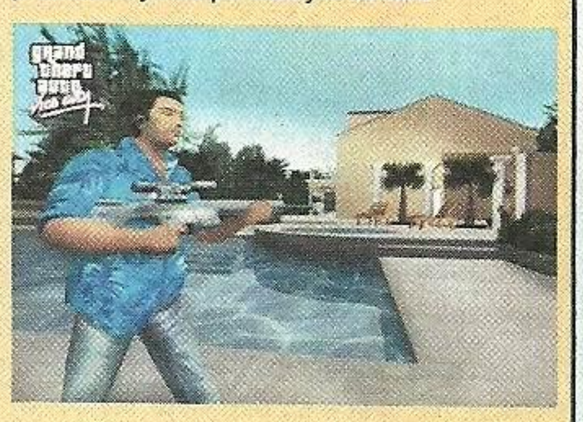
Wyrzutnia rakiet
Nazwa mówi sama za siebie. Tą rurą wyeliminujesz absolutnie wszystkich. A także wszystko.

Minigun
Wymiarowo na pewno nie jest mini. Każdy wie, jak wygląda i działa to lśniące cacko, więc nie warto się rozwodzić. Jednak na ludzi jest beznadziejna, za to w mig kasuje samochody.

Snajperki

Sniper Rifle
Zwyczajna snajperka, wolno przeładowuje. No, ale zalety strzelania z daleka są po prostu olbrzymie.

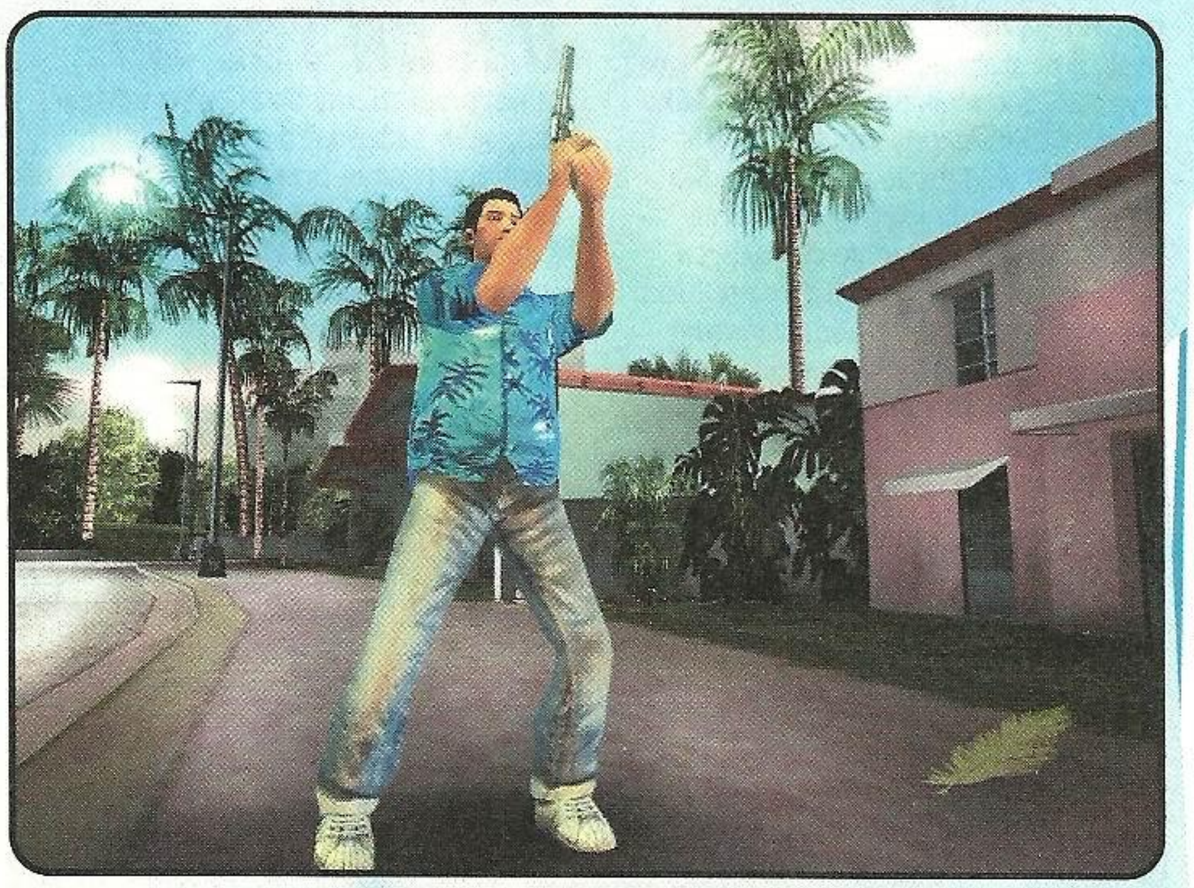
PSG-1
To samo, co wyżej, ale nie trzeba przeładowywać po każdym strzale.



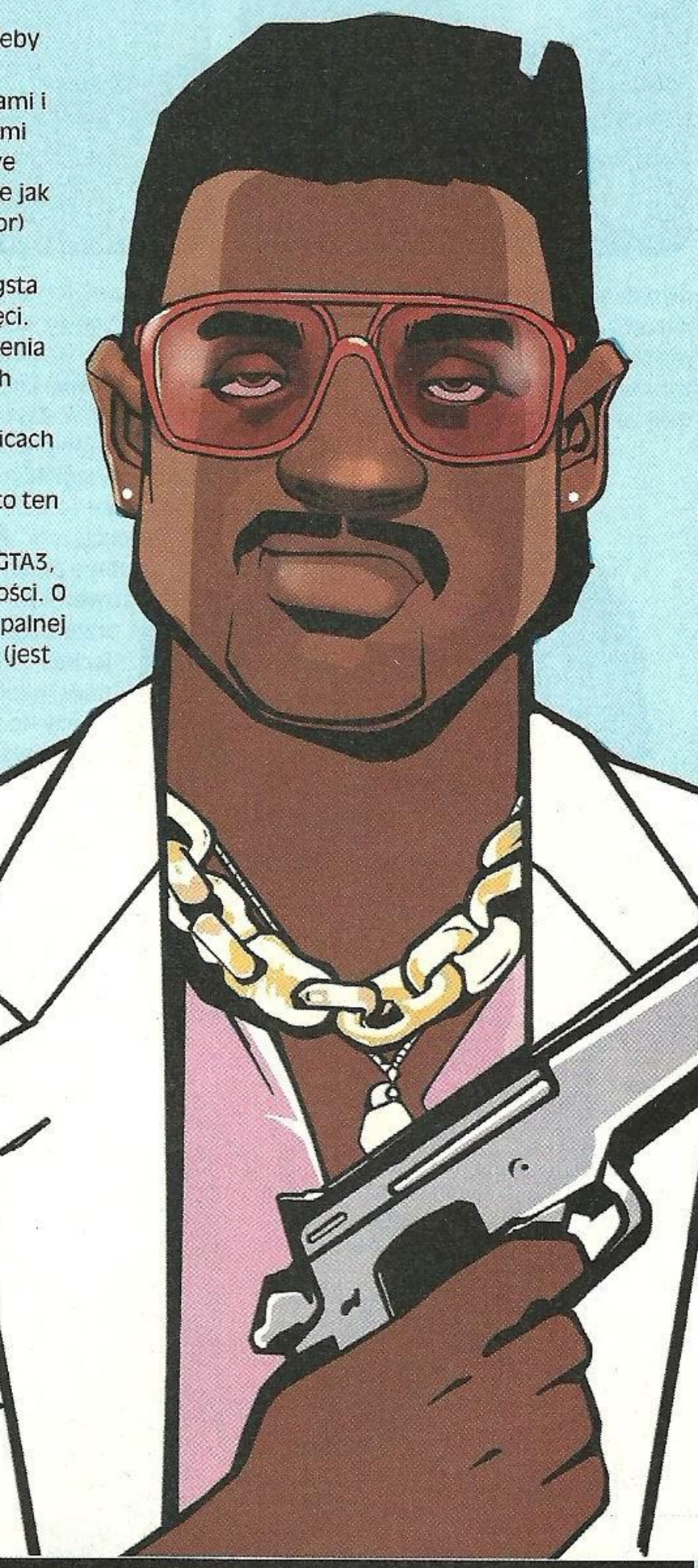
slumsy. Autorzy zadbali o to, aby wymienione miejsca jak najlepiej oddawały prawdziwą atmosferę panującą w każdym z nich. Wobec tego nie muszę chyba nikogo przekonywać, że wieczorny spacer po slumsach to nie-najlepszy pomysł na spędzenie wieczoru w miłym towarzystwie. Czy nie wolelibyście wybrać się na do dobrej dyskoteki, lub klubu nocnego ze striptizem? Hehe, już widzę ten zachwyt na waszych twarzach. I słusznie, gdyż jest się czym zachwycać. W VC jest to, czego z pewnością zabrakło w GTA3 – możliwość wchodzenia do budynków. No, co prawda nie do wszystkich, ale i tak jest to pewien krok naprzód w stosunku do GTA3. Wnętrza budynków wyglądają wyśmienicie i na pewno zrobią na Was niemałe wrażenie. Jeśli chodzi o interaktywność wewnątrz pomieszczeń, to niestety programiści nie przewidzieli możliwości przeprowadzenia demolki żadnego z nich. Ale czy zamiast demolować i niszczyć nie jest przyjemniej stanąć w oknie hotelowego apartamentu i obserwować piękny zachód słońca nad lazurowym morzem? No dobra, nie jest! Miejmy nadzieję, że w GTA4 autorzy zajmą się tym aspektem gry.
Budynki budynkami, ale nie możemy przecież zapomnieć o mieszkańcach VC. Powiem krótko – jest o wiele lepiej niż w GTA3! Robiąc kontrolną rundkę po VC w jakimś wypasionym wózku, doskonale czuje się atmosferę prawdziwego miasta. Obserwując zachowania ludzi, zdajemy sobie sprawę, że jesteśmy tylko jednym trybikiem w ogromnej maszynerii zwanej społeczeństwem. Prawie każdy mieszkaniec VC ma swoje własne sprawy do załatwienia i nie przejmuje się zbytnio naszą obecnością. Jedni spieszą do pracy, inni wracają z zakupów, a jeszcze inni załatwiają w ciemnych zaułkach jakieś lewe interesy. Jednym z motywów, powodujących u mnie nagły opad szczęki, był wypadek, do którego doszło na moich oczach! Wyobraźcie sobie, że na jednym ze skrzyżowań VC jakaś paniusia potrąciła przechodzącego przez ulicę kolesia. Kiedy ofiara upadła na ziemię w strumieniach krwi, sprawczyni kolizji wysiadła z wozu głośno lamentując. Po chwili na miejsce zdarzenia przybyła karetka. Nieźle, co? Oto inna ciekawa akcja. Podczas wykonywania jednej z misji, udało mi się wsiąść do samochodu kierowanego przez pana w skórzanej kurtce. Ten jednak, zamiast opuścić wóz z krzykiem, ruszył przed siebie jak gdyby nigdy nic. Wiózł mnie tak przez całe miasto skrupulatnie zatrzymując się na

Sto dwadzieścia środków lokomocji z pewnością powinno wystaczyć nawet najbardziej zatwardziałym hardocre'owcom. Ta gra to istny monster!

czerwonych światłach do momentu, aż znudziła mi się ta wycieczka i pożegnałem szofera strzałem z shotguna. Poza tym, postacie mieszkające w VC są bardzo towarzyskie i co chwila można zobaczyć, jak rozmawiają ze sobą na ulicy, kłócą się, czy urządzają uliczne burdy. Warto jest czasami przysłuchać się ich rozmowom, gdyż zawsze można usłyszeć cos nowego. Twórcy zapewniają, że w grze zaimplementowali około ośmiu tysięcy (!!!) odzywek dla wszystkich postaci. Nie sądzę, aby było ich aż tyle, ale tak czy inaczej - ilość tekstów wypowiadanych przez wirtualne postacie jest przeogromna. Należy także wspomnieć o szerokim wachlarzu modeli ludzi zamieszkujących VC. Nie wiem ile ich jest dokładnie, ale osobiście doliczyłem się dwudziestu dwóch. Potem zrezygnowałem, widząc, że co chwila pojawia się jakaś nowa postać. Podobnie ma się sprawa z pojazdami przeciskającymi się zatłoczonymi ulicami miasta. Tutaj w ogóle porzuciłem zamiar liczenia i podam jedynie liczbę, którą widziałem w którymś z wywiadów z autorami gry. Wszystkich pojazdów w GTA:VC jest podobno 120! To imponująca liczba i, jak sądzę, prawdziwa. Teraz oprócz dziesiątków modeli samochodów i łodzi, do naszej dyspozycji oddano też różnego rodzaju motory oraz maszyny latające. Założę się, że na to wszyscy czekali. W końcu niewiele osób miało czas i chęci, aby opanować sztukę latania bezskrzydłym Dodo. Tysiące graczy bombardowało skrzynki pocztowe Rockstar Games prośbami o umieszczenie samolotu oraz helikoptera w ich najnowszym produkcie. Drugie tyle wysyłało listy z pogróżkami i żądaniami dotyczącymi wrzucenia do GTA:VC pojazdów dwukołowych. Postulaty obu grup zostały spełnione, a w konsekwencji możemy przemieszczać się po rozległym VC wyżej wymienionymi środkami transportu. Powiem szczerze, mimo że zarówno wodolot jak i helikopter są chłodne, to nic nie dorówna przyjemności, jaką jest przemierzanie ulic na superszybkim ścigaczu albo lśniącym Harleyu. Wszyscy, którzy preferują nieco spokojniejszy tryb jazdy, mogą natomiast wsiąść na skuter lub lekki motor crossowy. Wszystkie pojazdy, zarówno nowe jak i stare, wyglądają wspaniale, a jeszcze lepiej się prowadzą. Różnice w sterowaniu oddane są bezbłędnie. Zupełnie inaczej kieruje się przecież motocyklem sportowym niż ociężałym Harleyem. Żeby było weselej, to niektórymi samochodami i wszystkimi jednośladami można odpalać ciekawe gangsterskie triki, takie jak jazda na jednym (motor) lub dwóch kołach (samochód). Fani gangsta rapu będą wniebowzięci. Powodem do zadowolenia są też zabawki, których możemy używać do szerzenia pożogi na ulicach miasta. Większość dostępnego arsenału to ten sam sprzęt, jakim posługiwaliśmy się w GTA3, ale są też pewne nowości. O ile w przypadku broni palnej mamy niewiele zmian (jest minigun!), to pewną nowością jest możliwość zabijania i



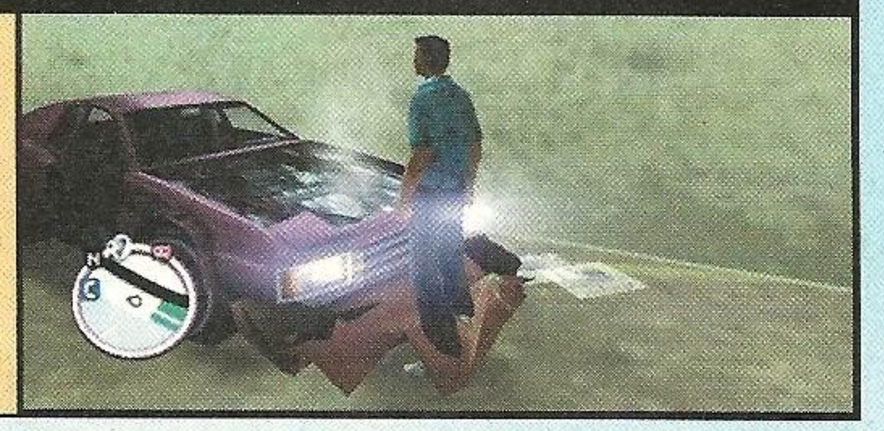
Najpierw rozbijcie świnkę i wyciągnijcie tzydzieści złotych. Już? No to teraz czas na wycieczkę do lumpeksu po wytarte jeansy, hawajską koszulę i znoszone adaśki.



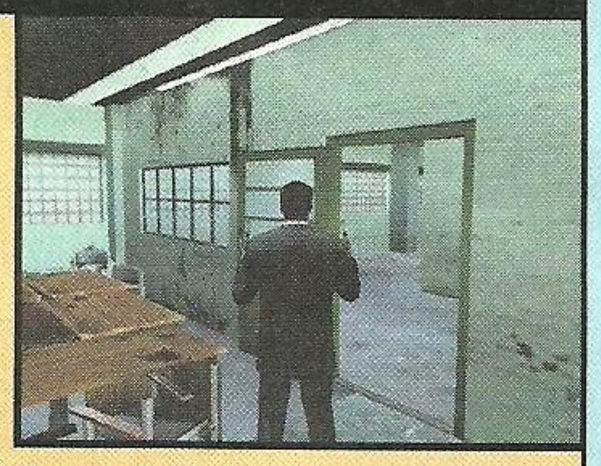
DEMOLITION MAN

Możliwość rozwalania pojazdów po prostu musiała być dodana. Jest to jak najbardziej logiczne. W GTA 3 dało się całkowicie zniszczyć auto jeżdżąc nim, ale nic poza tym. Trochę to dziwne, prawda? W GTA: VC już to jest, ale nie powiem, żeby mnie jakoś satysfakcjonowało – jest za mało rzeczy, które można odłupać od skorupy karoserii.

Oto przepis na pieczone auto. Bierzemy bejzbola i najpierw tłuczemy w przednią maskę. W ten sposób zrywamy ją. Po chwili powinna odpaść szyba. Następnie testujemy wytrzymałość zderzaków i błotników. Niestety, okazują się słabe i dość szybko odpadają. Podobnie traktujemy drzwi, dzięki czemu będziemy mogli szybciej wsiadać do naszego auta. Blacha ładnie się gnie i odkształca, a okna pękają. Wszystko finalizujemy spuszczeniem powietrza z opon. Teraz nasz samochód jest gotowy do podania. Jeszcze tylko kilka strzałów w silnik, aby podgrzać atmosferę i po eksplozji możemy już rozkoszować się zapachem palonej gumy. Smacznego.



KONKURENCJA? JAKA KONKURENCJA...



Właśnie jestem po sesji z wersją preview The Getaway. Jeszcze przed nią postawiłem sobie pytanie: czy Getaway może konkurować z GTA lub odwrotnie? Wnioski, które mi się nasunęły, zaskoczyły nawet mnie samego. Mimo, że obie gry należą do tego samego gatunku, są tak różne iż należałoby je jeszcze wcisnąć w odpowiednie klasy. Moje typy są takie:

■ The Getaway - gatunek: gra gangsterska, klasa: symulacja ■ Grand Theft Auto - gatunek: gra gangsterska, Klasa: arcade'ówka

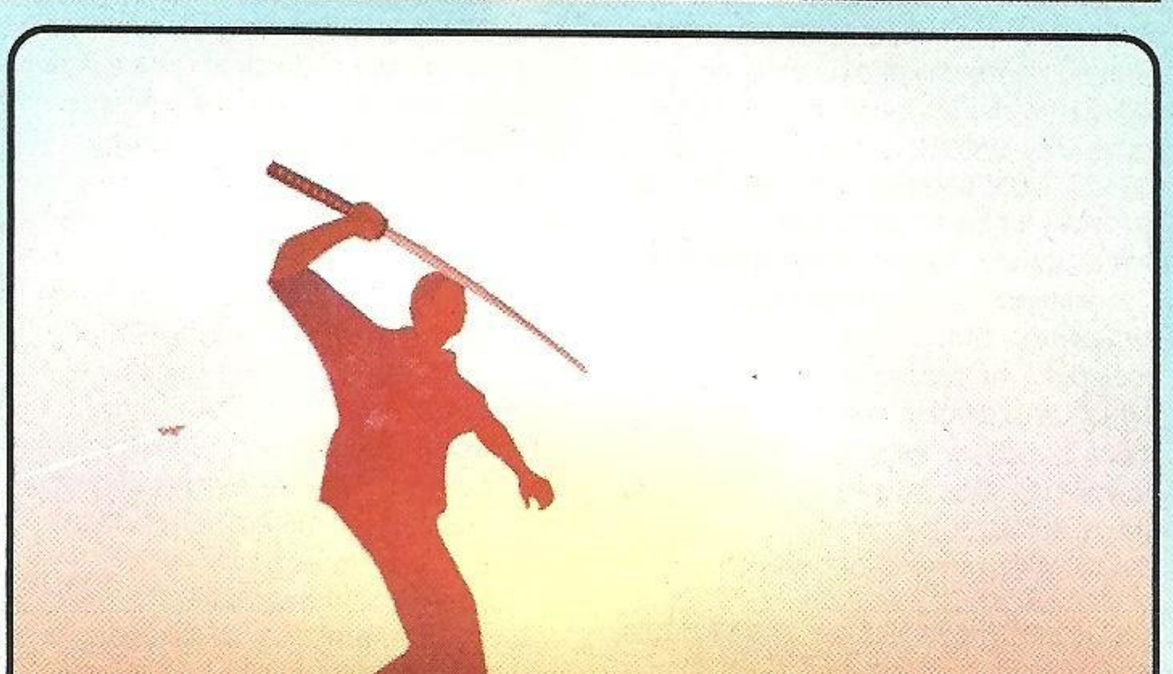
Zdanie Gulasha na temat The Getaway już znacie - mogliście się z nim zapoznać czytając relację w 45 numerze N+. Teraz natomiast będzie małe porównanie.

W The Getaway najszybsze samochody poruszają się, jak najcięższe ciężarówy w Vice City. Oczywiście trochę przesadzam, ale chce żebyście właściwie to odebrali. Mark z "Ucieczki" przy Tommym jest ślimakiem rekordzistą - biegnie odbijać swoją żonę, jakby wcale nie miał na to ochoty. Celowanie, strzelanie, wsiadanie do samochodu - wszystko jest straszliwie powolne! Szczególnie jeśli przez ostatni tydzień przycinało się tylko w GTA. Żadnych barów z energią czy ilością amunicji... To już wiecie, ale pewnie chcielibyście wiedzieć, co jest lepsze GTA czy The Getaway? Punkt widzenia, zależy od tego, czego się oczekuje i na co patrzy. Graficznie "Ucieczka" zjada GTA pod każdym względem, co do tego nie ma najmniejszej wątpliwości. Wiadomo jednak, że nie to jest najważniejsze. Wydaje mi się, że to właśnie Rockstar znalazło złoty środek na przykucie graczy do telewizorów na długie godziny. Nie skrępowana niczym zabawa, wolność... Do GTA można się przyssać na długie miesiące, ale można też wskoczyć na chwilę, zrobić misję i wyskoczyć. Taka niezobowiązująca zabawa. Tego właśnie teraz gracze szukają. Nie chcą być ograniczani, a to właśnie dzieje się w The Getaway. Mimo tego, że ten tytuł stara się symulować prawdziwy świat w żadnym momencie nie pozwoli nam odejść na chwilę od ścieżki wytyczonej przez twórców. Tu nie wejdziemy na dach budynku i nie postrzelamy do przechodniów. GTA uderza w najprymitywniejsze ludzkie instynkty, a The Getaway wszystko stara się robić z fasonem. Vice City jest Sodomą i Gomorą, a Londyn to sterylne miasto, w które wkraczamy z brudnymi buciorami. The Getaway będzie hiciorem, ale nie dla wszystkich.

Jak już napisałem The Getaway to pełną gębą symulacja, a GTA to przy niej prosta arcade'ówka. Każdy wybierze tą, która mu będzie bardziej pasowała. Ale najlepsze jest to, że w końcu będzie jakiś wybór.

niszczenia za pomocą całej gamy narzędzi, sztućców oraz broni białej. Nie ma to jak odciąć komuś głowę długą kataną, albo potraktować bezbronnego delikwenta piłą łańcuchową. Jest ostro,

ale przecież to nie gra dla fanów Shakiry czy Arki Noego. Kolejną, jakże pożądaną nowością w GTA:VC jest sposób zatrzymywania i niszczenia samochodów. Zastanówcie się przez chwilę, czego brakowało w GTA3. Czy dobrze słyszę? Niszczenia opon? No właśnie! Teraz, aby zatrzymać uciekającego wroga, wystarczy dobrze przymierzyć w oponę, strzelić i po sprawie. Samochód z przestrzelonymi oponami może jechać dalej, ale utrzymanie takiej gabloty na drodze nie należy do najłatwiejszych. Po co jednak niszczyć samochód, jeśli to właśnie na nim nam zależy, a nie na kierowcy? Jest jeszcze jeden genialny sposób zatrzymywania pojazdów, ale tym razem bez konieczności ich uszkadzania. Już się domyślacie? Chodzi mi oczywiście o celny strzał w głowę prowadzącego pojazd. To jest to! Dzięki takim smaczkom GTA:VC wyprzedza swoją poprzedniczkę i nadaje pojęciu grywalność zupełnie nowe znaczenie! Swoją cegiełkę dorzucają też bardzo ciekawe i znacznie rozszerzone w porównaniu do GTA3 misje. Jest ich całe multum i pośród standardowych akcji w stylu „jedź i zabij pana X", pojawiają



Nic nie stoi na przeszkodzie, by zabrać katanę, udać się na brzeg i w promieniach zachodzącego słońca poćwiczyć katy. Zaiste, piękny to widok.

się prawdziwe perełki wymagające od gracza trochę więcej wysiłku. Zapisywać grę można nadal tylko po zaliczeniu misji, a to staje się nieco frustrujące w wypadku zadań składających się z kilku subquestów. Szkoda też, że nowe zadania są względnie proste i rzadko trafi się coś trudniejszego. Zlecenia dostajemy bezpośrednio od różnych bossów, gangów, a także przez telefon komórkowy. Nie chcę podawać tutaj żadnych konkretnych przykładów, aby nie zepsuć Wam zabawy, więc najlepiej o jakości misji z GTA:VC przekonajcie się sami kupując tę znakomitą grę.

CALLER, U R ON THE AIR

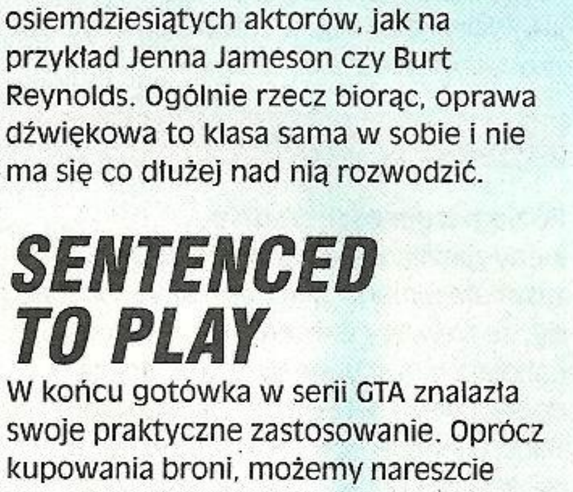
Zanim przejdziemy do podsumowania i paru słów na temat grywalności, zwróćmy jeszcze przez chwile uwagę na udźwiękowienie GTA:VC. Tradycyjnie już mamy do dyspozycji kilka stacji radiowych, trafiających w gusta różnych ludzi. Biorąc pod uwagę fakt, że akcja gry rozgrywa się w latach osiemdziesiątych, nie spodziewajcie się usłyszeć jakichś najnowszych aranżacji muzycznych. Na stacji Vrock,

Gangsta's paradise. Fury, cipki, w akwarium rybki (copyrigt by Pezet). Jak gangole robią imprę, możecie być pewni, że wokół kręcą się skąpo odziane sztuki.

dedykowanej ostrzejszym klimatom, można na przykład posłuchać dawnych przebojów takich zespołów jak Iron Maiden czy Megadeth. W innych stacjach wcale nie jest gorzej. Stare hity Michaela Jacksona, Run DMC, INXS wspaniale wprowadzają nas w klimat gry i dosyć ironicznie komponują się z masakrą, jaką urządzamy na ekranie telewizora. Soundtrack do GTA:VC to w ogóle fenomen wśród gier. Ścieżka dźwiękowa została wydana na siedmiu płytach, a i tak nie zawiera wszystkich tracków (około dziewięćdziesięciu!) dostępnych w grze. Abstrahując od muzyki, czuję się w obowiązku wspomnieć o doskonałych i zawsze zabawnych rozmowach, jakie toczą się na antenie niektórych stacji. Lazlow i Fernando Martinez znów są w najlepszej formie i nie raz ich teksty ubawią Was do łez. Teraz do tych dwóch niesamowitych osobowości dołącza jeszcze charyzmatyczny DJ z radia Esperanza, który także może się pochwalić dość specyficznym poczuciem humoru. W ogóle cała oprawa audio stoi na bardzo wysokim poziomie, włączając w to aktorów czytających kwestie poszczególnych postaci. Dzięki panu Rayowi Liotta nasz bohater zyskał osobowość i nie jest już niemową jak gangol z GTA3. W grze możemy także usłyszeć parę innych głosów należących do, bądź co bądź, sławnych w latach osiemdziesiątych aktorów, jak na przykład Jenna Jameson czy Burt Reynolds. Ogólnie rzecz biorąc, oprawa dźwiękowa to klasa sama w sobie i nie ma się co dłużej nad nią rozwodzić.

SENTENCED TO PLAY

W końcu gotówka w serii GTA znalazła swoje praktyczne zastosowanie. Oprócz kupowania broni, możemy nareszcie przeznaczyć forsę na innego rodzaju zakupy. Przy niektórych budynkach widnieją ikony przedstawiające mały domek. Budynki te, to nieruchomości, które możesz zakupić po zaliczeniu określonych misji. Jeśli kupujesz jakąś willę, to zyskujesz nowy savepoint i czasami jakiś garaż. Natomiast kupno firmy taksówkowej czy drukarni, oprócz zysków materialnych, da Ci dostęp do bonusowych misji. Poza tym, zakup wszystkich możliwych do nabycia budynków jest niezbędny do ukończenia gry w stu procentach.



Przy sprzyjających wiatrach podstawowe misje można skończyć w jakieś 10 – 14 godzin. Jednak w trosce o Waszą dobrą zabawę, programiści postarali się znacznie przedłużyć żywotność VC. Dlatego też znajdziemy tu kilkanaście zleceń od osób nie mających większego znaczenia dla scenariusza. Dla szczególnie zawziętych graczy jest też coś extra. Sto ukrytych paczek, dwadzieścia rampage'y, trzydzieści sześć Unique Jumpów i mnóstwo misji specjalnych z wykorzystaniem karetki, lodziarki, wozu strażackiego, a nawet skutera dostawcy pizzy robi wrażenie! Ta gra rządzi!

THE VERDICT

Chyba nie będzie dla nikogo niespodzianką, jeśli na koniec powiem, że GTA:VC to murowany hit i każdy z Was powinien już mieć gotową kasę na zakup tego tytułu. Mimo że nie dokonał się przełom na miarę GTA3, to i tak gra spełnia pokładane w niej nadzieje. Dzięki niewyczerpanym pokładom grywalności w niej zawartych, dobrej grafice i doskonałemu udźwiękowieniu, GTA:VC bez problemu znajduje sobie miejsce w panteonie najlepszych gier na PS2. Oczywiście niektórzy mogliby narzekać, że gra nie jest doskonała, że bohater dalej nie umie pływać i że detekcja kolizji wciąż kuleje, ale i tak zarzuty te nie są w stanie podkopać pozycji GTA:VC. Wszystkie niedoróbki graficzne i niedoskonałości silnika to za mało, aby odebrać przyjemność z obcowania z tak rozbudowaną i rajcującą pozycją. Jako symulator życia gangstera nie ma sobie równych. Kiedy złapiecie klimat panujący w VC, nic nie będzie w stanie oderwać Was od pada. Tak przynajmniej było w moim wypadku. Już po kilku godzinach spędzonych z GTA:VC zacząłem zazdrościć dużym panom podjeżdżającym ciemnymi beemkami pod moją osiedlową siłkę. Weźcie też pod uwagę fakt, że do czasu wydania The Getaway nie będzie żadnego tytułu ciekawie przedstawiającego życie w półświatku przestępczym. Jeśli chcecie kilkudziesięciu godzin wspaniałej zabawy, to chyba nie powinniście mieć wątpliwości czy opłaca się kupić VC. Proponuję, żebyście już teraz wysyłali kartki do Św. Mikołaja! Bo jak nie, to przyjdzie sam. Z bejzbolem w garści.

QOORA

PS: A zanim zaczniecie zabawę, wrzućcie „Chłopaków z Ferajny" na DVD. Ray Liotta i jego gangsta dają do myślenia.

PS2: Do zobaczenia w Gangsta's Paradise!

PlayStation 2

Nie tak rewolucyjna, ale dalej rewelacyjna!

- ***Wydawca:*** *Rockstar*
- ***Producent:*** *Rockstar*
- ***Liczba graczy:*** *1*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.3

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

LUDZIE Z MIASTA

Tommy Vercetti
Głos podkłada: Ray Liotta
Nasz człowiek. W końcu się odzywa i to dość dużo. Często też słyszymy jego myśli oraz gadki, które puszcza do okradanych ludzi. Dzięki temu zyskał określoną osobowość. Pracuje dla Sonnego Forreli. Konkretny gość, którego każdy chciałby mieć za przyjaciela. Doprowadza każdą sprawę do końca i nie daje sobie dmuchać w kaszkę. Typ inteligentnego twardziela – wie, kiedy należy walczyć o swoje, a kiedy zamknąć buzię. Bardzo łatwo jest się z nim zidentyfikować. W końcu każdy chciałby być takim gangolem, jak on. Dla mnie już teraz jest to jedna z większych osobowości grających główne role w produktach na PS2.

Lance Vance
Wierny druh Tommiego. Luźny gość. Został tu dodany z dwóch powodów. Pierwszym jest to, że w GTA 3 gracz był zbyt samotny. Miało się uczucie, że jest się jedynym aktywnym gangsterem w mieście. Drugim jest tradycja. Pamiętacie Miami Vice? Tam też było dwóch panów. Można swobodnie powiedzieć, że Tommy jest odpowiednikiem Jamesa Crocketta, a Lance – Ricardo Tubbsa. Oczywiście nasi bohaterowie stoją po drugiej stronie barykady. Tommy uważa Vance'a za dziwaka, ale nie przeszkadza to temu drugiemu w ciągłym nachodzeniu go i pomaganiu w wykonywaniu zadań. Lance jest doskonałym pilotem śmigłowca, a i w łodzi całkiem nieźle sobie radzi. Bierze udział w szmuglowaniu narkotyków. Przybył do Vice City wraz ze swoim bratem, który został zastrzelonym podczas jednej z transakcji. Ponieważ zmarły brat pracował wcześniej z Tommym, Lance ufa mu i stara się pomóc.

Sonny Forelli
"Ojciec" rodziny Forreli, głównej organizacji przestępczej w Liberty City. Jest zamieszany w korupcje, prostytucję, narkotyki, hazard i kilka innych nieprzyjemnych rzeczy. Podobno zlecił kilka masowych zabójstw, łącznie z incydentem w Harewood.

Ken Rosenberg
Głos podkłada: David Paymer
Tani prawnik zamieszany w sprawy półświatka przestępczego. Brał udział w feralnej narkotykowej transakcji. Zdaje sobie sprawę, że jeśli Tommy nie rozwiąże tej sprawy, to skończy „na dnie z rybkami". Jest przewrażliwiony i wiecznie podenerwowany. Jest kuzynem Sonnyego. Podobno kantował na egzaminach w szkole prawniczej.

Ricardo Diaz
Głos podkłada: Luis Guzman
Jedna z grubszych ryb w Vice City. Ma swój udział w prawie każdej narkotykowej transakcji w mieście. Oficjalnie jest prawym i szczodrym filantropem. Dotuje duże sumy na cele charytatywne. W rzeczywistości jest niebezpiecznym typem. •ródła w Kolumbii podają go jako głównego gracza w narkotykowym biznesie i działaniach anty-rządowych. Jest bardzo niski i podobno cierpi na kompleks Napoleona. Jego gruczoły są zbyt aktywne i ciągle się poci. Kolekcjonuje broń i jest zawsze uzbrojony. Ma prywatną armię uzbrojoną po zęby. W garści trzyma policję i kilka wysoko postawionych osobistości Vice City. Ma opinię przykładnego obywatela, ale jest podejrzany o osiemnaście morderstw. Zawsze, kiedy go spotykamy coś rozwala, lub do czegoś strzela – nieprzyjemny typ.

Phil Cassidy
Głos podkłada: Gary Busey
Patriota degenerat. Ma jakieś powiązania z "Cam" Jonesem. Twierdzi, że służył w wojsku, ale prawda jest taka, że został z niego szybko wydalony za pijaństwo. Handluje bronią i podobno nawet ją przemyca. Należy do kilku klubów strzeleckich. Walczy z Meksykańskimi gangami.

Steve Scott
Reżyser. Lubi towarzystwo pięknych kobiet. Zna wszystkich w półświatku Vice City. Ma tylko jeden cel w życiu – zarobić góry kasy na swoich filmach.

Auntie Poulet
Niebezpieczna babka. Lepiej nie wchodzić jej w drogę i nie stawać po stronie jej wrogów. Wie dużo o wielu rzeczach, które dzieją się w Vice.

Gonzales
Pracuje dla Juana Garcii Corteza. Ma immunitet i należy do wydziału kulturalnego konsulatu San Dominican, gdzie Cortez jest attache. Chciwy, znany z brania łapówek. Ma problemy z nadwagą, mimo to całymi dniami zajada się czekoladkami.

Big Mitch Baker
Dostał order za spacyfikowanie całej wietnamskiej wioski. Teraz jest entuzjastą motocykli i walczy o lepsze traktowanie weteranów wojennych. Siedział w więzieniu 13 razy. Lubi rock, pinballe i walki na gołe pięści.

Avery Carrington
Niebezpieczny człowiek. Magnat kapitalista, który lubi rozprawiać o swoim ojcu i starych dobrych czasach. Prawdopodobnie ostro manipuluje rynkiem, aby podnieść wartość nieruchomości i ziemi. Podobno nosi perukę.

BJ Smith
Głos podkłada: Lawrence Taylor
Była gwiazda footbolu. Znany z tego, że uwielbiał ranić zawodników przeciwnej drużyny. Handluje kradzionymi autami.

Cam Jones
Podobno dobry łamacz kodów sejfowych. Kleptoman.

Juan Garcia Cortez
Attache w ambasadzie. Mieszka ze swoją córką w apartamencie. Secret Service ma coś na niego. Miesza w półświatku, jeśli chodzi o handel narkotykami, bronią i tajnymi dokumentami. W swoim kraju już dziewięć razy został skazany na śmierć, ale zawsze udało mu się od tego wywinąć.

Umberto Robina
Głos podkłada: Danny Trejo
Kubanski mafiozo. Macho. Oficjalnie nie jest powiązany z półświatkiem przestępczym.

Paul from Kent
Podobno Paul to nie jest jego prawdziwe imię. Twierdzi, że pracuje jako muzyk, ale tak naprawdę jest przestępcą, któremu jeszcze nikt nie udowodnił winy. Chciał dostać się do gangu motocyklistów, ale nie udało mu się. Patologiczny kłamca uzależniony od narkotyków. Ma wtyki w SWAT.

Pastor Richards
Poligamista i antykomunista. Opętany przez wizję wojny nuklearnej i pieniądze. Napisał kilka strasznych książek, które w większości były sfabrykowane. Podobno namawiał ludzi na składania datków na jego pomnik i prywatną posiadłość na Hawajach.

GTA Vice City

Zaczynamy prawdziwą rozprawę z Vice City. Za miesiąc wrócimy w Gangsta's Paradise!

QOORA

Kilka ogólnych uwag, zanim zaczniemy wspólnie poznawać Vice City.
1. Prawie każdą misję można wykonać na więcej niż jeden sposób. Ja podaję te najłatwiejsze.
2. Ciuchy, które zdobywasz po niektórych misjach, mogą pomóc w zgubieniu pościgu policji.
3. Kolejność misji w poniższym opisie jest tylko częściowo chronologiczna. W międzyczasie pojawiło się kilkanaście misji dodatkowych, ale o nich w następnym numerze.
4. Wszystkie punkty, do których musisz się udać w trakcie misji, zaznaczone są kolorowym kwadratem na mapie. Jeśli trójkąt jest skierowany wierzchołkiem ku górze, to znaczy, że cel znajduje się nad Tobą. Analogicznie – trójkąt skierowany ku dołowi oznacza cel znajdujący się pod Tobą.
5. Lokacje i cennik wszystkich Safehouses podam w następnym numerze.
6. Symbole literowe przy nazwiskach zleceniodawców pokazują ich oznaczenie na mapie.

Protokół przesłuchania oskarżonego.
Imię oskarżonego: Tommy
Nazwisko oskarżonego: Vercetti
Przedstawione zarzuty: protokół zawiera 60 zarzutów, wśród których możemy wyróżnić m.in.: kradzieże, morderstwa, rozpowszechnianie pornografii, wymuszanie haraczy, szantażowanie, napady rabunkowe itp.
Przesłuchujący: QOORA

No więc wpadłem! Już moja pierwsza akcja na nowym terenie okazała się totalną klapą, a to nie wróżyło nic dobrego na przyszłość. Wiedziałem, że powinienem czym prędzej odnaleźć forsę Sonny'ego i ukarać winnych. Szkoda było tracić czas – zacząłem buszować po Vice City!

AN OLD FRIEND

Pojechałem do hotelu, gdzie odebrałem telefon od Sonny'ego. Oczywiście miałem odnaleźć forsę tak szybko, jak to tylko możliwe. W przeciwnym razie...czapa. No cóż, takie życie gangstera. W mieście miałem kontakt – niejaki Ken Rosenberg miał udzielić mi wszelkich wskazówek i przekazać ważne informacje.
Postanowiłem czym prędzej złożyć wizytę panu Rosenbergowi.

Ken Rosenberg – (L)

1.THE PARTY

Poziom trudności: łatwa
No cóż, żeby ratować swą skórę musiałem nawiązać kontakty! Szybko nadarzyła się ku temu okazja. Ten nędzny tchórz – Rosenberg – został zaproszony na przyjęcie do Juana Corteza, jednego z miejscowych „biznesmenów'. Jako że sam bał się wystawić nosa poza swoje biuro, postanowiłem wyświadczyć Kenowi przysługę i pojechać na imprezkę zamiast niego. Najpierw musiałem jednak odwiedzić sklep Rafaela, gdzie czekał na mnie elegancki garnitur. Nie mogłem przecież pojawić się na ekskluzywnym bankiecie w hawajskiej koszuli i wytartych dżinsach. Gdy opuściłem lokal Rafaela, od razu skorzystałem z głupoty jakiegoś rockersa, który nieopatrznie zaparkował swój motor tuż pod moim nosem. Nie wdając się w zbędne dyskusje z właścicielem motoru ruszyłem w kierunku łodzi, gdzie odbywał się bankiet. Na pokładzie Cortez zapoznał mnie ze swoją córką - Mercedes, całkiem niezłą zresztą, która z kolei oprowadziła mnie po pokładzie luksusowego jachtu. Hmm, cała śmietanka świata przestępczego Vice City bawiła się doskonale na pokładzie łodzi Juana. Jak się później okazało, paru z nich odegrało całkiem istotną rolę w mojej historii. Ale o tym później.
Mercedes znudziło się to snobistyczne party i poprosiła mnie, abym zawiózł ją do klubu Pole Position. Nie tracąc ani chwili zgarnąłem wózek i odwiozłem córkę Corteza w wyznaczone miejsce. Za tę przysługę zgarnąłem 100$. Niedużo, ale to był dopiero początek.

2. BACK ALLEY BRAWL

Poziom trudności: łatwa
Kiedy wróciłem do biura Rosenberga, ten miał już dla mnie kolejne zlecenie. Podejrzewał, że niejaki Paul Kent może cos wiedzieć o skoku na forsę i prochy Sonny'ego. Kent był stałym bywalcem klubu Malibu. Nie tracąc czasu na dyskusje z Kenem, ruszyłem czym prędzej do Malibu Club. Muszę przyznać, iż Ken miał dobrych informatorów. Paul siedział przy barze próbując zarwać jakąś łatwą laskę. Zagadany Kent nie był zbyt chętny

do udzielenia mi niezbędnych informacji, więc musiałem trochę przycisnąć tego flegmatycznego Angola. Kto by pomyślał, że odrobina przemocy tak szybko rozwiąże Paulowi język. Przestraszony Angol wskazał na pewnego szefa kuchni, mogącego mieć powiązania z gangsterami, którzy wpakowali mnie w to bagno. Odnalazłem kucharza w jednej z ciemnych ulic Vice City i bez ceregieli skopałem drania. Frajer upuścił komórkę, której nie omieszkałem zgarnąć. Wtedy pojawił się on! Lance Vance – mój sprzymierzeniec, a także przyszły partner w ciemnych interesach. Muszę przyznać, że Lance zjawił się w odpowiedniej chwili, gdyż na horyzoncie pojawiło się trzech kumpli kucharza z pokaźnymi tasakami. Mogłem ich załatwić bez najmniejszego problemu, ale postanowiłem nie brudzić sobie nowego garnituru i podążyłem za Lancem. Pojechaliśmy razem do sklepu z bronią, gdzie mogłem dokonać niezbędnych zakupów. Kiedy Vance odjechał ja ruszyłem do hotelu, a tam skasowałem 200 zielonych.

3. JURY FURY

Poziom trudności: łatwa
Kolejne zadanie od Rosenberga to była kaszka z mleczkiem. Dwóch sędziów miało skazać jednego z ważnych ludzi półświatka, a ja miałem się postarać, aby panowie jednak zmienili swój wyrok. Gdy opuściłem biuro Kena, jakiś klient wpadł pod furgonetkę na moich oczach! Często widywałem takie akcje, więc (ba, najczęściej to ja byłem ich sprawcą!) nie przejąłem się zbytnio i podniosłem z ulicy młotek, który upuściła nieszczęsna ofiara wypadku. Następnie udałem się do miejsca, gdzie jeden z sędziów zaparkował swoją bryczkę. Całkiem niezła, ale moim zdaniem wymagała lekkiego klepania tu i tam. Kiedy zacząłem demolować wózek, jego właściciel wybiegł w popłochu z mieszkania po czym zaczął uciekać. Poinstruowałem pana sędziego co do wyroku jaki miał zapaść i podążyłem w kierunku mieszkania drugiego przedstawiciela sprawiedliwości. Tym razem postanowiłem najpierw sklepać maskę właściciela, a dopiero później samochodu. Zaatakowany przeze mnie sędzia wskoczył do swego auta i zaczął uciekać. Nie uciekł jednak daleko, gdyż na ulicy zderzył sie z ciężarówką. To tylko ułatwiło mi zadanie. Podbiegłem do unieruchomionego samochodu i zabrałem się do demolowania karoserii. Przerażony sędzia uciekł, ale już wiedział jaką decyzję podjąć w trakcie procesu. Tak zarobiłem kolejne 400$.

4. RIOT

Poziom trudności: średnia
Kiedy zjawiłem się ponownie u Kena, zastałem u niego jakiegoś frajera. Okazało się, że to Avery Carrington – miejscowy handlarz nieruchomościami, który za dobrą działkę sprzedałby własną matkę. Tak czy inaczej gość miał problemy i ja miałem mu pomóc je rozwiązać. Koleś poprosił, abym wywołał małe zamieszanie w pewnej fabryce. Najpierw skoczyłem po odpowiednie, robocze przebranko, a później ruszyłem do rzeczonej fabryki. Żeby wywołać burdę, wystarczyło sklepać czterech pracowników. Nie miałem czasu na zabawę, więc wjechałem samochodem w protestujących roboli. Udało się. Musiałem jeszcze zniszczyć trzy ciężarówki stojące za siatką. Po skopaniu interweniującego strażnika zabrałem mu pistolet i wymierzyłem w beczkę stojącą przy dwóch vanach. Jeden strzał i z ciężarówek została kupa dymiącego złomu. Szybko wsiadłem do trzeciej furgonetki i zacząłem nią uderzać w ściany. Kiedy wóz stanął w ogniu wyskoczyłem z kabiny i z bezpiecznej odległości obserwowałem eksplozję. Tym razem zarobiłem 1000 dolców. Po wykonaniu tego zlecenia dostałem telefon od Corteza, który miał dla mnie lukratywną robotę. Chcąc dowiedzieć się czegoś o zaginionej forsie, zdecydowałem się przyjąć zlecenie.

Colonel Cortez – (C), część pierwsza

1. TRECHEROUS SWINE

Poziom trudności: łatwa
Nie myliłem się. Colonel znalazł człowieka, który mnie wystawił podczas transakcji. Poza tym, sam Cortez również nie darzył go zbytnia sympatią. Takich gości się po prostu likwiduje. Do wykonania zadania Colonel sprezentował mi piłę łańcuchową. Niestety była trochę ciężka, więc postanowiłem załatwić sprawę w tradycyjny sposób. Kiedy zjawiłem się w domu Gonzalesa, ten zaczął uciekać i nasłał na mnie ochronę. Szybko załatwiłem goryli, po czym wybiegłem na ulicę w pogoni za zdrajcą. Zgarnąłem jakiś wózek i przejechałem uciekającą "świnię". Po tej akcji miałem na ogonie gliny (dwie gwiazdki), toteż natychmiast skierowałem się do najbliższego warsztatu Pay'n'Spray. Colonel niezbyt ceni ludzkie życie – zarobiłem tylko 250$.

2. MALL SHOOTOUT

Poziom trudności: średnia
Teraz Colonel chciał, abym zgarnął chip, który miał zostać dostarczony przez francuskiego kuriera. Gdy zjawiłem się na miejscu spotkania, czyli w centrum handlowym, okazało się, że gliny również były zainteresowane elektronicznym towarem. Przerażony Francuz wpadł w panikę i zaczął uciekać na motorze. Ruszyłem za nim w pościg i zastrzeliłem na najbliższym skrzyżowaniu. Zabrałem drogocenny chip z ulicy i unikając policyjnej obławy (dwie gwiazdki) pogrzałem na jacht Corteza. Ech, znowu grosze – jedyne 500 zielonych.

3. GUARDIAN ANGELS

Poziom trudności: średnia
Kolejna wizyta u Colonela zaowocowała nowym zleceniem. Tym razem miałem się zabawić w anioła stróża. Najpierw pojechałem na parking, gdzie zgarnąłem niezłą giwerę i spotkałem Lance'a. Musieliśmy zadbać o bezpieczeństwo transakcji przeprowadzanej przez niejakiego Diaza z kubańskim gangiem. Po omówieniu szczegółów akcji zapakowaliśmy się do auta i ruszyliśmy na miejsce transakcji. Ja i Lance zajęliśmy dobre pozycje strzeleckie na schodach pobliskich budynków. W tym zadaniu moim priorytetem było życie Lance'a i Diaza – aby misja się powiodła musiałem zadbać o ich całkowite bezpieczeństwo. Kiedy na miejsce przyjechali Kubańczycy, od razu wiedziałem, że coś jest nie tak. Negocjacje Diaza z gangolami chyba nie przyniosły żadnego rezultatu, gdyż po chwili zaatakowali ludzi Colonela. Kiedy wybiłem większość Kubańczyków, zza budynku wyskoczyło dwóch motocyklistów i zgarnęło walizkę z kasą. Jednego sprzątnął Lance, a ja wskoczyłem na motor i pognałem za drugim uciekinierem. Dwie serie z uzi i gość był sztywny! Zgarnąłem walizkę i zawiozłem ją Diazowi. No, w końcu ktoś zaczął konkretnie płacić – 1000$. Poza tym, w ten sposób nawiązałem kontakt z Diazem, który docenił me umiejętności i postanowił zlecić mi jakieś zadanie.

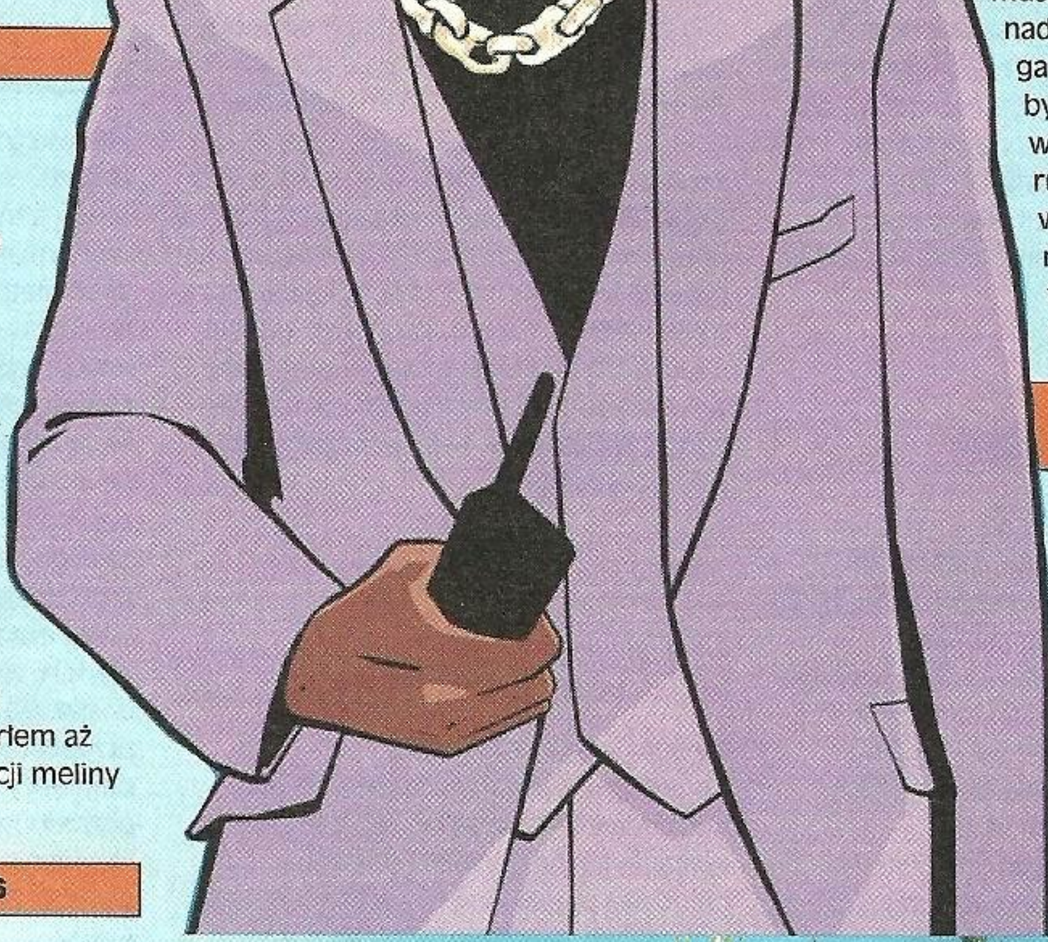
Ricardo Diaz – (D), część pierwsza

1. THE CHASE

Poziom trudności: łatwa
Jakiś gość obrabiał Diaza, a ja miałem mu wytłumaczyć, że oszukiwanie własnego szefa nie popłaca. Musiałem sprawdzić, gdzie nieuczciwy współpracownik ukrywa kradzioną kasę. Pojechałem do domu delikwenta i zajrzałem do jego mieszkania przez okno. Miałem pecha – frajer zorientował się co jest grane i dał nogę! Wskoczyłem na skuter i pognałem za nim. Pomimo, że jego kumpel zasypywał mnie gradem kul nie udało im się mnie zgubić i dotarłem aż do ich meliny. Za ustalenie lokacji meliny dostałem 1000 dolców.

2. PHNOM PHEN 86

Poziom trudności: średnia
Po tym, jak ustaliłem miejsce przechowywania podprowadzonej kasy, Diaz zlecił mi odzyskanie całej gotówki. Oczywiście nie mogło się obejść bez ostrego strzelania – zupełnie jak w Wietnamie. Do wykonania tego zadania Diaz zorganizował helikopter! Lance był pilotem, a ja przejąłem rolę snajpera. Gdy polecieliśmy nad wcześniej zlokalizowaną melinę, w dole aż roiło się od żądnych kulki gangsterów. Za pomocą mojego karabinu rozpocząłem systematyczną eliminację gangoli. Cały czas musieliśmy zwracać uwagę na stan poszycia naszego "Mavericka", ponieważ gangierzy odpowiadali ciągłym ogniem z ziemi. Po zmasakrowaniu gangu, Lance obniżył lot i mogłem wyskoczyć ze śmigłowca. Teraz wystarczyło zgarnąć walizkę z kasą i wrócić do Diaza. Zanim dotarłem na górne piętro meliny, gdzie przechowywana była kasa, musiałem jednak wykończyć jeszcze niedobitki gangu. Potem zwinąłem szmal i poleciałem do Ricardo. Za mój wysiłek zainkasowałem 2000 dolców.



Colonel Cortez – (C), część druga

4. "SIR, YES, SIR"

Poziom trudności: łatwa
Cortez znalazł kupca na konwojowany przez miasto czołg. Problem polegał na tym, że ktoś musiał go podprowadzić. Tym kimś byłem oczywiście ja. Na wykonanie tego zadania miałem wiele pomysłów, ale jak to w życiu bywa, te najprostsze wydają się najlepsze. Zamiast próbować w jakiś sposób odbić czołg z rąk żołnierzy, poczekałem, aż konwój podjedzie pod sklep z przekąskami. Dowódca rozkazał jednemu z szeregowców skoczyć do sklepu i kupić pączki. Żołnierz odpowiedział tylko "yes, sir, yes" i opuścił czołg w celu wykonania rozkazu. Czołg był otwarty, więc wskoczyłem błyskawicznie do środka i ruszyłem na przejażdżkę ulicami miasta. Musiałem dostarczyć czołg do garażu Colonela, zanim uruchomi się procedura autodestrukcji. Po wykonaniu tej misji zgarnąłem 2000 dolarów.

Ricardo Diaz – (D), część druga

3. THE FASTEST BOAT

Poziom trudności: łatwa
Diaz zapragnął wejść w posiadanie najszybszej łodzi w mieście. Oczywiście nie miał zamiaru jej kupować. Od załatwiania takich spraw miał przecież mnie. Aby zdobyć superszybką motorówkę skierowałem się do portowych doków. Tam wdałem się w strzelaninę ze strażnikami łodzi. Po rozwaleniu paru klientów wbiegłem do hangaru i uruchomiłem dźwignię wodującą łódź. Znowu musiałem zająć się nadbiegającymi gangolami. Kiedy łódź była już w wodzie, wskoczyłem do niej i ruszyłem w kierunku willi Diaza. Łatwa robota, dużo kasy - to lubię. Zarobiłem 4000 zielonych.

4. SUPPLY & DEMAND

Poziom trudności: trudna
Diaz chciał kupić towar od dealera dokującego swą łódź na przystani. U handlarza obowiązywała zasada –"kto pierwszy, ten lepszy", dlatego

Ricardo powierzył mi swą motorówkę i wysłał po zaopatrzenie. Jak się okazało, nie byłem jedynym chętnym do zakupów. Aby dokonać transakcji musiałem dopłynąć do dealera przed pozostałymi czterema łodziami. Do wyboru miałem dwie odnogi kanału – wybrałem tę po lewej. Okazała się znacznie krótsza i bezpieczniejsza. Kiedy udało mi się dotrzeć do łodzi jako pierwszy, zakupiłem towar i ruszyłem do willi Diaza. To by było jednak za proste. Panowie, którzy przegrali wyścig postanowili odebrać mi towar siłą. Lance sterował łodzią, a ja po raz drugi zająłem się snajperką. Było naprawdę ciężko. Najpierw musiałem zniszczyć ścigające nas łodzie, a zaraz potem wystrzelać gangsterów stojących na nabrzeżu. Żeby nam się nie nudziło, po chwili nadleciał jeszcze helikopter, który czym prędzej uziemiłem. Po załatwieniu śmigłowca, ostatnia łódź stojąca na drodze do nagrody, była już tylko formalnością. Zadanie było trudne, ale opłacało się – moje konto powiększyło się o kolejne 10000$.

Paul Kent – (K)

DEATH ROW

Poziom trudności: trudna
Po wykonaniu tego zadania mogłem skontaktować się z Paulem Kentem, który miał dla mnie podobno ciekawe informacje. Ludzie Diaza porwali Lance'a i torturowali go gdzieś na złomowisku! Widać Ricardo domyślił się, że planuję przejąć jego biznes. Musiałem pomóc wspólnikowi! Poza tym, dzięki informacjom uzyskanym od Colonela, byłem pewien, że to Diaz stoi za kradzieżą pieniędzy Sonny'ego. Szybko zorganizowałem jakiś środek transportu i ruszyłem na pomoc Lance'owi. Wjazd na złomowisko tarasowały dwa wózki, które bezpardonowo staranowałem, zabijając przy okazji trzech gangsterów. Następnie wysiadłem z samochodu i z shotgunem w dłoniach, ruszyłem do hangaru, gdzie trzymano mego partnera. Po drodze zastrzeliłem kilkunastu ludzi Diaza, aż w końcu dotarłem do Lance'a, zanim ten umarł z wycieńczenia. Zabraliśmy zaparkowanego tuż obok Sentinela i ruszyliśmy do szpitala, gdzie musiałem dowieźć Lance'a. Za nami ruszył pościg, więc droga przez miasto nie była niedzielną przejażdżką. Dosłownie w ostatniej chwili udało mi się dowieźć partnera do szpitala, w którym zajęli się nim lekarze. Tym razem nie dostałem żadnej kasy, bo niby od kogo?

Tommy Vercetti – (V)

1. RUB OUT

Poziom trudności: bardzo trudna
Diaz podpisał na siebie wyrok śmierci. Zadarł nie z tymi, co trzeba. W końcu nadszedł czas zapłaty! Od tego momentu, moje zadania stały się prawdziwym wyzwaniem, dlatego do KAŻDEJ misji zakładałem teraz kamizelkę kuloodporną oraz wybierałem najbardziej efektywne uzbrojenie. Lance podrzucił mnie pod willę Diaza, gdzie czekał już na mnie komitet powitalny. Gangsterów przed domem załatwiłem z M-16, po czym wdarłem się do willi. Musiałem jednak skorzystać z tylnego wejścia, gdyż drzwi frontowe były zamknięte. Kiedy przedarłem się przez labirynt krzaków zabijając po drodze wszystkich wrogów, ruszyłem schodami na drugie piętro, gdzie ukrył się Ricardo. Nie musiałem nawet zabijać wszystkich jego goryli – wystarczyło zastrzelić samego Diaza, aby misja zakończyła się powodzeniem! Od tej pory nie byłem już zwykłym chłopcem na posyłki! Przejąłem posiadłość i ludzi Diaza, a tym samym stałem się nowym panem miasta. Od tej chwili mogłem pracować tylko dla siebie i powiększać tylko moje konto! Zabijając Ricardo wzbogaciłem się także o 50000$.

Colonel Cortez – (C), część trzecia

5. ALL HANDS ON DECK

Poziom trudności: trudna
No tak, Colonel najwidoczniej nie miał szczęścia do Francuzów. Żabojady zawzięły się na Corteza i parę ich jednostek wojskowych zaatakowało jego łódź. Moim zadaniem było chronić łódź, jak i samego jej właściciela. Najpierw musiałem zniszczyć motorówki, z których Francuzi nieustannie ostrzeliwali jacht Colonela. Wkrótce pojawiły się helikoptery zrzucające desant na łódź. Po rozprawieniu się z łódkami i helikopterami nadleciał jeszcze jeden nieproszony gość – uzbrojony po zęby (a raczej śmigła) śmigłowiec Apache, który zaczął ostrzeliwać jacht. Na jachcie pojawiał się co jakiś czas karabin, więc po dosyć długiej wymianie ognia udało mi się w końcu zniszczyć wojskowy helikopter. Za uratowanie życia i łodzi Colonel zapłacił mi 5000 dolców. Po jakimś czasie zadzwonił Kent i ostrzegł mnie, że za moją głowę wyznaczono nagrodę! Hmm, czyżby Sonny nie mógł doczekać się zwrotu utraconej kasy? A może bał się, że stanę się jego konkurentem? Kto wie?

Tommy Vercetti – (V), część druga

2. SHAKEDOWN

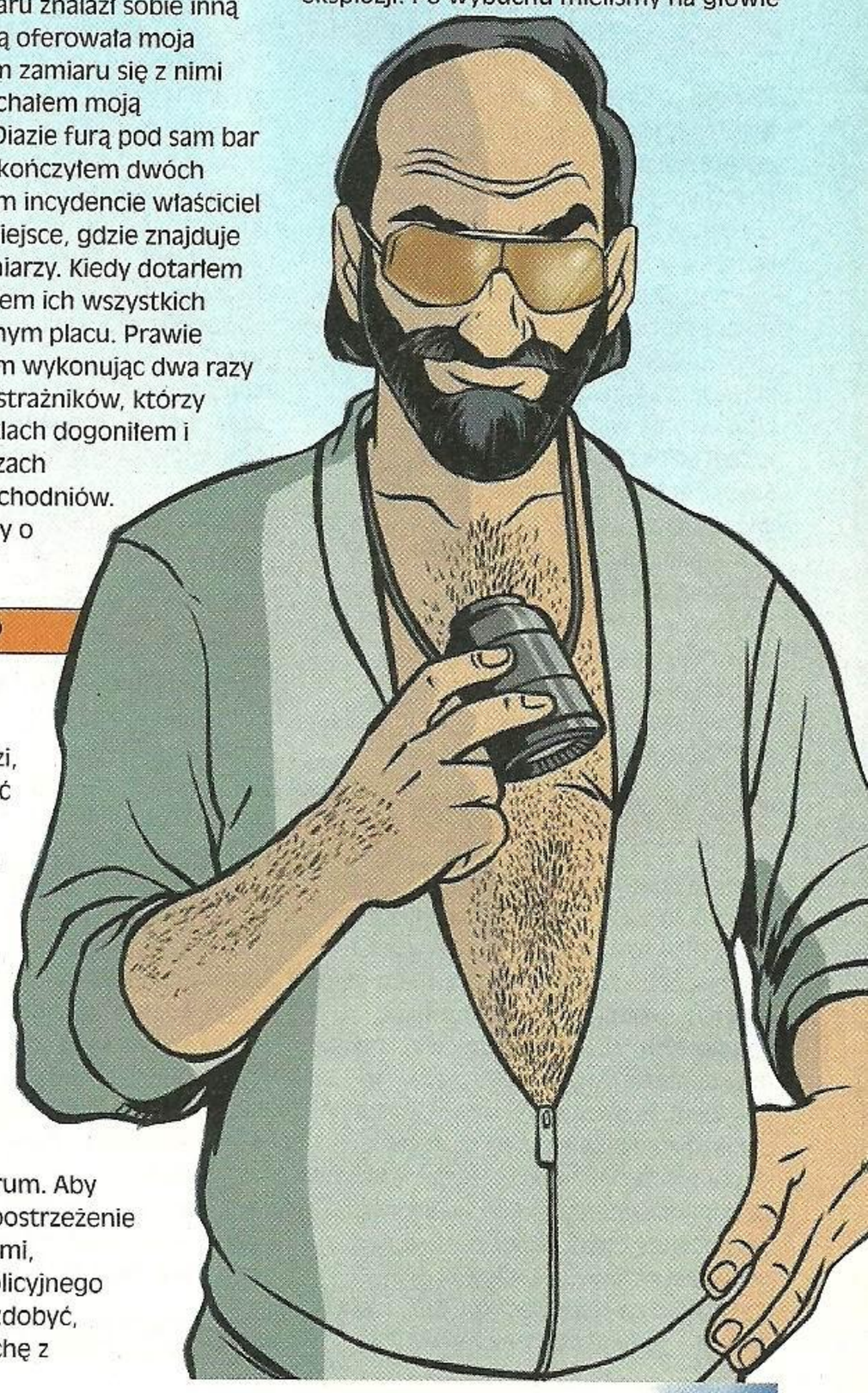
Poziom trudności: średnia
Z przejęciem władzy zawsze wiążą się jakieś problemy. Niektórzy sklepikarze odmówili płacenia haraczy, więc postanowiłem złożyć im krótką wizytę w centrum handlowym. Aby przekonać ich do płacenia, musiałem zniszczyć kilkanaście szyb wystawowych znajdujących się zarówno na parterze, jak i na pierwszym piętrze sklepu. Na wykonanie całej operacji miałem niespełna pięć minut, a zarobiłem na niej marne 2000 dolców. UWAGA: od tej pory mogłem nabywać nieruchomości.

3. BAR BRAWL

Poziom trudności: średnia
I znowu miałem kłopoty z płatnikami. Tym razem właściciel baru znalazł sobie inną ochronę niż ta, jaką oferowała moja "firma". Nie miałem zamiaru się z nimi patyczkować. Zajechałem moją odziedziczoną po Diazie furą pod sam bar i z zimną krwią wykończyłem dwóch ochroniarzy. Po tym incydencie właściciel baru wskazał mi miejsce, gdzie znajduje się siedziba ochroniarzy. Kiedy dotarłem na miejsce, znalazłem ich wszystkich skupionych na jednym placu. Prawie wszystkich skosiłem wykonując dwa razy drive – by. Dwóch strażników, którzy uciekli na motocyklach dogoniłem i rozjechałem na oczach przerażonych przechodniów. Stałem się bogatszy o 4000$.

4. COP LAND

Poziom trudności: trudna
Jeden z moich ludzi, który miał wysadzić w powietrze kafejkę w centrum handlowym zawalił sprawę i teraz miejsce roiło się od glin. Jeśli coś ma być zrobione dobrze – zrób to sam! Nie było innego wyjścia, musiałem dostać się do centrum. Aby przedostać się niepostrzeżenie pomiędzy gliniarzami, potrzebowałem policyjnego munduru. Aby go zdobyć, postrzelaliśmy trochę z Lance'em do przechodniów, aż pojawili się zaalarmowani funkcjonariusze (zdobyłem dwie gwiazdki, choć wystarczy jedna). Następnie zwabiliśmy dwóch gliniarzy do garażu, gdzie skroiliśmy ich eleganckie mundury. Tak wystrojeni wsiedliśmy do helikoptera (znajduje się tuż obok garażu i Pay'n'Spray, na podwórku jednego z domów) i polecieliśmy w stronę centrum handlowego. Wylądowaliśmy parę metrów od wejścia, przygotowując sobie tym samym drogę ucieczki (po eksplozji miałem pięć gwiazdek, a ucieczka przed wozami FBI to nie przelewki, dlatego polecam helikopter – po wystartowaniu już nic nam nie grozi i nawet Apache nie jest w stanie zakłócić powrotu do willi). Po wejściu do Malla skierowaliśmy się ku kafejce pilnowanej przez uzbrojonych żołnierzy. Po podłożeniu bomby dysponowaliśmy zaledwie paroma sekundami, aby oddalić się od miejsca eksplozji. Po wybuchu mieliśmy na głowie



policję z całego stanu. Czym prędzej wybiegliśmy z centrum zasiedliśmy za sterami wcześniej podstawionego śmigłowca. Po powrocie do willi skasowałem 10000$. Od tej pory przed moją posiadłością pojawiało się 5000$ dziennie. Nie ma to jak stały dochód. Zaniepokoił mnie jednak telefon od Lance'a. Uważał, że nie traktowałem go z należytym szacunkiem! Hmmm, czyżbym miał kolejny problem?

Uwaga! Aby mieć dostęp do dwóch ostatnich misji scenariusza, należy wykonać czynności opisane w dziale NIERUCHOMOŚCI!

5. CAP THE COLLECTORS (Print Works)

Poziom trudności: średnia
Cierpliwość Sonny'ego się wyczerpała. Chyba zrozumiał, że nie miałem zamiaru oddać mu forsy, której przecież nie zwinąłem. Pewnie drażniło go też to, że moja władza w mieście była niemal absolutna. Tak czy inaczej, Forelli wysłał swoich ludzi po moje zyski z poszczególnych nieruchomości. Dostałem telefon od ludzi z drukarni, którzy zostali zaatakowani przez włoskich zbirów. Nie tracąc ani chwili udałem się do drukarni – mennicy. Gangsterzy jeździli dwójkami na motorze, a zaczęli ściągać należności od portowych doków. Zanim zdołali dojechać do następnej posiadłości, dogoniłem ich i wyeliminowałem przez drive – by. W ich miejsce pojawiła się następna para, która ruszyła w kierunku fabryki lodów. Gdy dotarłem na miejsce, ludzie Sonny'ego już ściągali haracz. Dwa strzały z shotguna i już mogłem ruszać na spotkanie trzeciej i ostatniej zarazem pary bandytów. Tym razem odwiedzili korporację taksówkową. Kiedy wykończyłem ostatnią parę, misja została zakończona, a na moim koncie pojawiło się dodatkowe 30000 zielonych.

6. KEEP YOUR FRIENDS CLOSE (Vercetti's Mansion)

Poziom trudności: bardzo trudna
Sam Sonny postanowił złożyć mi wizytę. Najwidoczniej nie spodobało mu się przyjęcie, jakie zgotowałem jego gangolom. Rozkazałem Kenowi przygotować fałszywe pieniądze dla mego byłego szefa, a Lance'owi zebrać wszystkich ludzi. Kiedy Forelli przybył do mojej posiadłości, wszystko było gotowe – pieniądze, ludzie... No może z wyjątkiem jednej osoby! Lance okazał się zdrajcą! Powiedział Forelliemu, gdzie znajdują się prawdziwe pieniądze i definitywnie przeszedł na jego stronę. Zaufałem mu – to był błąd, ale jeszcze mogłem to naprawić. Udało mi się dostać do mojego gabinetu, gdzie przechowywałem pieniądze w sejfie. Musiałem bronić przez jakiś czas dostępu do gabinetu, aby po chwili podążyć za zdrajcą – Lance'em. Najpierw rozprawiłem się z jego trzema pomagierami strzelającymi do mnie ze schodów. Kiedy zacząłem strzelać do mojego byłego wspólnika, ten uciekł schodami na dach budynku. Pobiegłem za nim, ale zamiast od razu kierować się na dach, zbiegłem schodami na dół gdzie znalazłem zdrowie, kamizelkę kuloodporną oraz broń. Tak wyposażony wybrałem się na dach, aby dokończyć to, co zacząłem. Coltem zlikwidowałem obstawę konfidenta, po czym zabrałem się za niego samego. Parę strzałów i zdrajca padł martwy. Został jeszcze tylko Forelli, który właśnie rozpruwał mój sejf. Pobiegłem znowu do gabinetu i stawiłem czoła Forelliemu oraz jego ludziom. Jako że dysponowali oni znacznie większa siłą ognia, postanowiłem wykorzystać moment zaskoczenia i zajść ich od tyłu. Tą samą trasą, która poszedłem po zdrowie i kamizelkę, ruszyłem teraz do ogrodu. Bez większych problemów załatwiłem kilku włoskich gangsterów, a następnie, ściskając kurczowo kolbę shotguma, wpadłem do willi przez frontowe drzwi! Szybko wycelowałem w Forelli'ego i oddałem serię strzałów. Mój były szef upadł na ziemie brocząc obficie krwią, a ja nie musiałem już rozprawiać się z resztą jego sługusów. Za ostatnie zadanie otrzymałem kwotę 30000$. Zostałem jedynym panem Vice City! Przynajmniej do czasu, aż mnie przymknęliście za niepłacenie mandatów parkingowych...

NIERUCHOMOŚCI

W GTA: VC można kupić niektóre z przedsiębiorstw, a następnie zarabiać na nich niezłą kasę (po wypełnieniu ich misji). Co więcej, posiadanie niektórych z nich oraz wykonanie związanych z nimi zleceń, jest niezbędnym warunkiem do uzyskania dostępu do dwóch ostatnich misji w grze. Tutaj podaję spis wszystkich nieruchomości, ich ceny, krótki opis misji dostępnych w każdej z wymienionych placówek, a także warunki jakie należy spełnić, aby odblokować końcowe misje. Nieruchomości (nie dotyczy Safehouses) można kupować dopiero po ukończeniu misji SHAKEDOWN.

1. Print Works.

Lokacja: Little Haiti
Cena: 70000$
Dochód: 8000$ dziennie

SPILLING THE BEANS
Drukarnia może produkować fałszywe pieniądze, ale do tego potrzebne są matryce. Jedź na spotkanie z Paulem, który powie Ci, gdzie przybywa transport z matrycami. Następnie udaj się do doków, gdzie na statku porozmawiasz z oficerem. Zanim do niego dotrzesz, musisz wykończyć załogę łodzi. Ze zdobytymi informacjami wracaj do drukarni. Zarobiłeś 2000$.

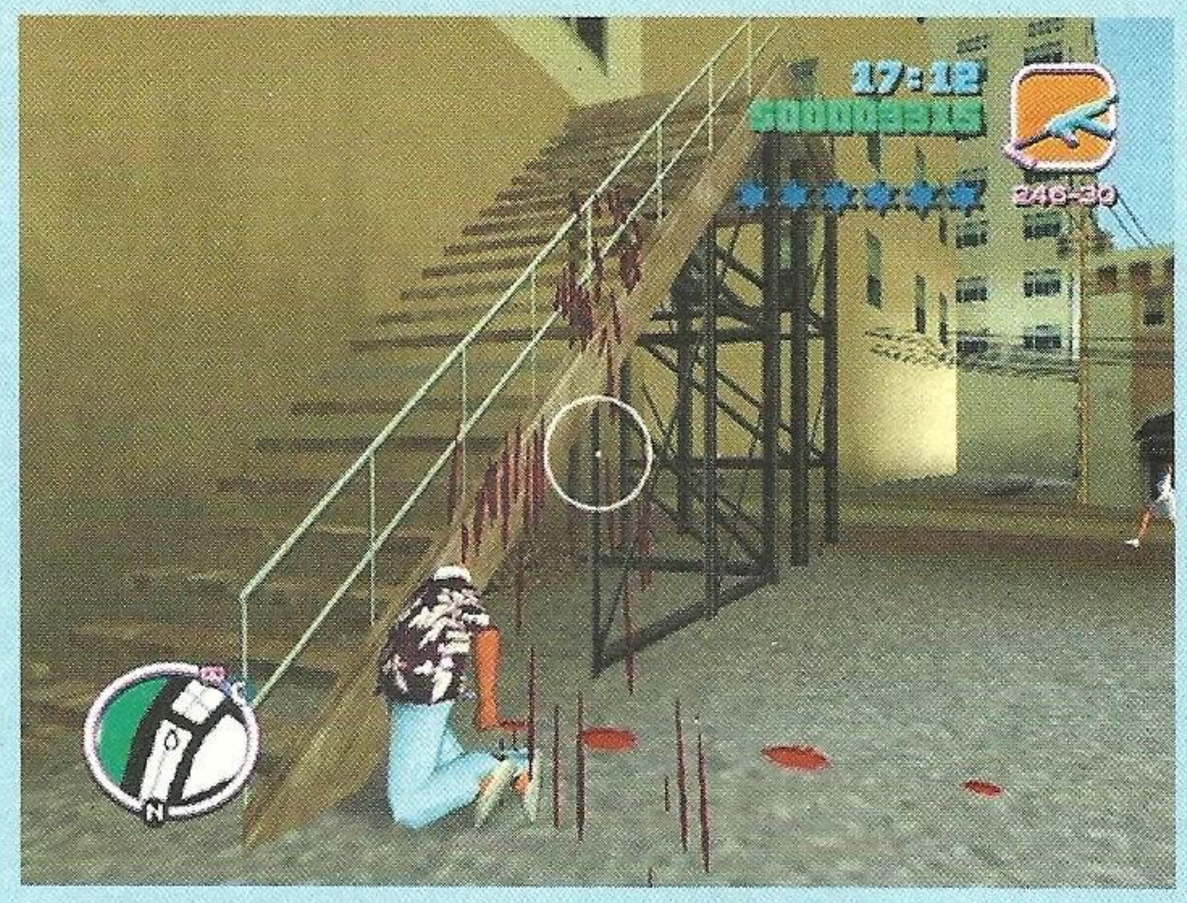
HIT THE COURIER
Udaj się do doków, gdyż to właśnie tam kurier ma przekazać matryce swym klientom. Zabij wszystkie panienki pilnujące transakcji oraz kuriera. Zgarnij matryce i wracaj do drukarni. Zarobiłeś 5000$.

2. The Malibu Club

Lokacja: na wschód od Leaf Links
Cena: 120000$
Dochód: 10000$ dziennie

NO ESCAPE
Musisz uwolnić Cama z więzienia. W tym celu udaj się na posterunek w Washington i wejdź do szatni policjantów. Załóż mundur i idź na górę po kartę otwierającą cele. Następnie udaj się do podziemi, gdzie znajduje się areszt. Uwolnij Cama i zawieź go do jego domu. Jako że masz cztery gwiazdki, polecam wizytę w Pay'n'Spray. Zarobiłeś 1000$.

THE SHOOTIST
Udaj się do AmmuNation, gdzie spotkasz się z Philem. Spróbuj zdobyć 60 punktów w wyzwaniu strzeleckim. Zarobiłeś 2000$.



THE DRIVER
Wygraj wyścig z Hilarym. Zarobiłeś 3000$.

THE JOB
Obrabuj bank z wspólnikami. Po robocie wróć do Cam's Cafe. Cam i Phil nie mogą zginąć. Zarobiłeś 50000$ (!!!).

3. Sunshine Autos

Lokacja: Little Havana, przy lotnisku
Cena: 50000$
Dochód: 9000$ dziennie
Misje: Dostarcz samochody z czterech list.

4. Kaufman Cab

Lokacja: Little Haiti
Cena: 40000$
Dochód: 5000$ dziennie

V.I.P.
Kiedy pojedziesz po klienta na Starfish Island, konkurencja zgarnie Ci go sprzed samego nosa. Dogoń rywala, zniszcz jego wóz i przejmij klienta. Teraz odwieź ważniaka na lotnisko unikając pościgu rozwścieczonego taksiarza. Zarobiłeś 1000$.

FRIENDLY RIVARLY
Zniszcz trzy taksówki konkurencji. Zarobiłeś 2000$.

CABMAGGEDON
Gdy pojedziesz po Mercedes, zamiast ponętnej panienki przywitają Cię taksówki konkurencji. Przetrwaj minutę na arenie, a pojawi się szef wrogiej korporacji w Zebra Cab. Najpierw zniszcz taksówkę, a następnie rozjedź kierowcę! Zarobiłeś 5000$.

5. Cherry Popper

Lokacja: Little Havana
Cena: 20000$
Dochód: 3000$
Misje: Sprzedaj 50 porcji narkotyków pod rząd.

6. Pole Position Club

Lokacja: Ocean Beach
Cena: 30000$
Dochód: 4000$
Misje: Wejdź do kabiny z tancerką i oglądaj show aż wydasz 600$. Kiedy wyjdziesz misja będzie ukończona (I like that!!!)

7. Boatyard

Lokacja: Vice port
Cena: 10000$
Dochód: 2000$
Misje: CHECKPOINT CHARLIE
Przepłyń przez wszystkie punkty w wyznaczonym czasie. Zarobiłeś 1000$.

8. Film Studio

Lokacja: Prawn Island
Cena: 60000$
Dochód: 7000$ dziennie

RECRUITMENT DRIVE
Zwerbuj Candy Suxxx do filmu porno. Kiedy spotkasz ją na mieście, będziesz musiał załatwić jej alfonsów. Potem dogoń jej głównego managera i zabij go. Wróć po Candy i zawieź ją do Mercedes. W trójkę wróćcie na wyspę. Zarobiłeś 1000$.

DILDO DODO
Rozrzucaj ulotki reklamowe nad miastem przelatując przez pary checkpointów. Zarobiłeś 2000$.

MARTHA'S MUG SHOT
Musisz wykonać trzy kompromitujące fotki kongresmana Shruba. Weź helikopter i śledź limuzynę, a następnie wejdź na najwyższe piętro hotelu na przeciwko willi polityka. Zrób trzy zdjęcia i wracaj na wyspę. Zarobiłeś 4000$

G – SPOTLIGHT
Musisz uruchomić ogromny reflektor znajdujący się na dachu jednego z budynków w Vice City. Aby tego dokonać skacz z dachu na dach wykorzystując rampy. Będziesz potrzebował motoru PCJ 600. Zarobiłeś 7000$.

Na temat tego, co należy zrobić, aby uzyskać dostęp do dwóch ostatnich misji, istnieje wiele teorii. Ogólnie wymagane jest posiadanie przynajmniej sześciu nieruchomości, a w tym koniecznie drukarni i doków z łodziami. Poza tym, zarówno misje drukarni, jak i doków muszą zostać wypełnione. Ja, dla przykładu, uzyskałem dostęp do owych misji posiadając wszystkie nieruchomości z wyjątkiem Malibu Club. Zanim dostałem końcowe misje wypełniłem wszystkie zadania w posiadanych nieruchomościach za wyjątkiem Sunshine Autos.

Do zobaczenia w Gangsta's Paradise!

GTA Vice City extravaganza!

Tommy

Wszystkie bronie (ale nie specjalne)
R1, R2, L1, R2, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra.

Kamizelka kuloodporna
R1, R2, L1, X, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra.

Pełny pasek energii
R1, R2, L1, O, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra.

Samobójstwo
R, L2, dół, R1, lewo, lewo, R1, L1, L2, L1

Podnoszenie wskaźnika „Wanted"
R1, R1, O, R2, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo

Zmniejszanie wskaźnika „Wanted"
R1, R1, O, R2, góra, dół, góra, dół, góra, dół

Podrywacz
O, X, L1, L1, R2, X, X, O, trójkąt

Ubranka

Zmiana ubranka
prawo, prawo, lewo, góra, L1, L2, lewo, góra, dół, prawo

Ricardo Diaz
L1, L2, R1, R2, dół, L1, R2, L2

Lance Vance
O, L2, lewo, X, R1, L1, X, L1

Candy Suxxx
O, R2, dół, R1, lewo, prawo, R1, L1, X, L2

Ken Rosenberg
prawo, L1, góra, L2, L1, prawo, R1, L1, X, R1

Hilary King
R1, O, R2, L1, prawo, R1, L1, X, R2

Love Fist Guy 1
dół, L1, dół, L2, lewo, X, R1, L1, X, X

Love Fist Guy 2
R1, L2, R2, L1, prawo, R2, lewo, X, kwadrat, L1

Phil Cassady
prawo, R1, góra, R2, L1, prawo, R1, L1, prawo, O

Sonny Forelli
O, L1, O, L2, lewo, X, R1, L1, X, X

Mercedes
R2, L1, góra, L1, prawo, R1, prawo, góra, O, trójkąt

Fury

Rhino
O, O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, trójkąt, O, trójkąt

Bloodring Racer
dół, R1, O, L2, L2, X, R1, L1, lewo, lewo lub góra, R, R, L1, R, góra, kwadrat, L2

Hotring Racer 1
R1, O, R2, prawo, L1, L2, X, X, kwadrat, R1

Hotring Racer 2
R2, L1, O, prawo, L1, R1, prawo, góra, O, R2

Romero's Hearse
dół, R2, dół, R1, L2, lewo, R1, L1, lewo, prawo

Love Fist
R2, góra, L2, lewo, lewo, R1, L1, O, prawo

Trashmaster
O, R1, O, R1, lewo, lewo, R1, L1, O, prawo

Sabre Turbo
prawo, L2, dół, L2, L2, X, R1, L1, O, lewo

Caddie
O, L1, góra, R1, L2, X, R1, L1, O, X

Fury Inaczej

Zdetonowanie samochodów
R2, L2, R1, L1, L2, R2, kwadrat, trójkąt, O, trójkąt, L2, L1

Agresywni kierowcy
R2, O, R1, L2, lewo, R1, L1, R2, L2

Różowe samochody
O, L1, dół, L2, lewo, X, R1, L1, prawo, X lub O, L1, dół, L2, lewo, X, R1, L1, prawo, O

Czarne samochody
O, L2, góra, R1, lewo, X, R1, L1, lewo, O

Auta doskonale trzymają się jezdni
trójkąt, R1, R1, lewo, R1, L1, R2, L1

Latające samochody
prawo, R2, O, R1, L2, dół, L1, R1

Samochody jeżdżą po wodzie
prawo, R2, O, R1, L2, kwadrat, R1, R2

Przyspieszenie samochodu
R1, R2, L1, L1, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo, góra

Pogoda

Słonecznie
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, dół

Zachmurzenie małe
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, trójkąt

Zachmurzenie duże
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, kwadrat

Silny wiatr
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, O

Mgła
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X

Czas

Przyśpieszenie czasu
O, O, L1, kwadrat, L1, kwadrat, kwadrat, kwadrat, L1, trójkąt, O, trójkąt

Spowolnienie czasu
trójkąt, góra, prawo, dół, kwadrat, R2, R1

Action Replay / Gameshark (kody pasują do wersji US)

(M) Podstawowy kod, musi być włączony.
0E3C7DF21853E59E
EE8CDC8ABCBBBD9A

Samochody
Główny kod, który należy wpisać:
DE977222 E0AD9B**

** oznaczają numer, który jest przypisany do każdego samochodu poniżej.
Kiedy już wpiszecie sobie kod na dany wózek, podczas gry wklepcie O, R1, O, R1, lewo, lewo, R1, L1, O, prawo, a z nieba spadnie upragnione auto.

Landstalker - 05
Idaho - 06
Stinger - 07
Linerunner - 08
Perennial - 09
Sentinel - 0A
Rio - 0B
Firetruck - 0C
Trashmaster - 0D
Stretch - 0E
Manana - 0F
Infernus - 10
Voodoo - 11
Pony - 12
Mule - 13
Cheetah - 14
Ambulance - 15
FBI Washington - 16
Moonbeam - 17
Esperanto - 18
Taxi - 19
Washington - 1A
Bobcat - 1B
Mr. Whoopee - 1C
BF Injection - 1D
Hunter - 1E
Police - 1F
Enforcer - 20
Securicar - 21
Banshee - 22
Bus - 24
Rhino - 25
Barracks OL - 26
Cuban Hermes - 27
Coach - 2A
Cabbie - 2B
Stallion - 2C
Rumpo - 2D
RC Bandit - 2E
Romero's Hearse - 2F
Packer - 30
Sentinel XS - 31
Admiral - 32
Sea Sparrow - 34
Gang Burrito - 36
Flatbed - 3C
Yankee - 3D
Caddy - 3E
Zebra Cab - 3F
Top Fun - 40
RC Baron - 45
RC Raider - 46
Glendale - 47
Oceanic - 48
Sparrow - 4A
Patriot - 4B
Love Fist - 4C
Coast Guard - 4D
Dinghy - 4E
Hermes - 4F
Sabre - 50
Sabre Turbo - 51
Phoenix - 52
Walton - 53
Regina - 54
Comet - 55
Deluxo - 56
Burrito - 57
Spand Express - 58
Baggage Handler - 5A
Kaufman Cab - 5B
Maverick - 5C
VCN Maverick - 5D
Rancher - 5E
FBI Rancher - 5F
Virgo - 60
Greenwood - 61
Hotring Racer - 63
Sandking - 64
Blista Compact - 65
Police Maverick - 66
Boxville - 67
Benson - 68
Mesa Grande - 69
RC Goblin - 6A
Hotring Racer (A) - 6B
Hotring Racer (B) - 6C
Bloodring Racer - 6D
Bloodring Banger - 6E
VCPD Cheetah - 6F

Nieskończona energia
DE8FFFFEF8AEDD4B
DE8FFFFA68EE9EEB
DE8FFF86BF899B8B
DE8FFF8202A99BA7
DE91DEAAC8AC9A43

Nieskończona amunicja
DE8FFFFEF8AEDD4B
DE8FFFFA68EE9EEF
DE8FFF86BF899B8B
DE8FFF8202A99BA7
DE91DEAAC8AC9A43

Amunicja 2
DE897DFE BCA99B83
DE897D5A BCA99B83
DE89766A BCA99B83
DE8976C2 BCA99B83

Max energii i pancerza
DE8FFFFEF8AEDD4B
DE8FFFFA68EE9EEB
DE8FFF8668EE9EEF
DE8FFF82BF899B8B
DE8FFF8E02A99BA7
DE91DEAAC8AC9A43

Tommy może ciągle biec
FE428FF2 BCA99B84

Bronie w kryjówce
DE428F5A BCA99BE7

Czas nie kończy się podczas misji: Taxi, Policja, Karetka itd.
DE93ADBE BF899B8B
DE93ADBA BCA99B83

Poziom "Wanted" nigdy nie wzrasta
DE9511EE BF899B8B
DE9511EA BCA99B83

Można przejść i przejechać przez większość ścian
DE8B1262 BCA99B83
DE8B1206 BCA99B83

Riot
CE827A02BCA99B8B

Cywile nie mają broni
DE896ACE BF899B8B
DE896ACA BCA99B83

Wszystkie samochody są kuloodporne
DE8692EE BF899B8B
DE8692EA BCA99B83

Auta są super odporne
DE88000E BF899B8B
DE88000A BCA99B83

Cywile nie zwracają uwagi na Tommy'ego
DE82C50E BF899B8B
DE82C50A BCA99B83

Policjanci nie mogą aresztować Tommy'ego
DE85695E BF899B8B
DE85695A BCA99B83
DE856FAE BF899B8B
DE856FAA BCA99B83

Nie ma barów na ekranie
DE91EAEEBF899B8B
DE91EAEABCA99B83

Niskie AI cywilow
DE859D8E BF899B8B
DE859D8A BCA99B83

Niskie AI policjantów
DE85675E BF899B8B
DE85675A BCA99B83

Niskie AI strażaków
DE8539FE BF899B8B
DE8539FA BCA99B83

Niskie AI lekarzy
DE853F8E BF899B8B
DE853F8A BCA99B83

Niskie AI strażaków i lekarzy
DE85288E BF899B8B
DE85288A BCA99B83

Policjanci odchodzą
DE85628E BF899B8B
DE85628A BCA99B83

Wszyscy należą do gangów
DE84B95EBF899B8B
DE84B95AE0AB9B84

Nie ma gangów
DE84B95EBF899B8B
DE84B95AE0AB9B83

Pojazdy stróżów prawa nie mogą się poruszać.
DE81013EBF899B8B
DE81013AE0AB9B83

Karetki i wozy strażackie nigdy nie przyjeżdżają
DE80D09EBF899B8B
DE80D09ABCA99B83

Cywile nie zatrzymują się na światłach
DE9FD5FEBF899B8B
DE9FD5FAE0AB9B83

Auta nie zatrzymują się na światłach
DE9DDE9EBF899B8B
DE9DDE9AE0AB9B83

Nie ma syren i innych dźwięków
CE9C1DF0BCA9AB83

Nie widać nieba
DEAC55AEBF899B8B
DEAC55AABCA99B83

Dużo kasy
DE428F52C19E7B82
DE428F5EC19E7B82

Wszystkie paczki
DE428F5ABCA99BE7

Max zabitych ludzi
DEB3E30EC19E7B82

Max zniszczonych pojazdów
DEB3E316C19E7B82

Max zniszczonych łodzi
DEB3E312C19E7B82

Max przebitych opon
DEB3E31EC19E7B82

Max zniszczonych samolotów i helikopterów
DEB3E326C19E7B82

Gra zaliczona w 100%
DEB3E322FFC39B83

Max użytych ładunków wybuchowych
DEB3E32AC19E7B82

Max kul, które trafiły cel
DEB3E336C19E7B82

Max trafień w głowę
DEB3E332C19E7B82

Max gwiazdek, które zdobył gracz
DEB3E33EC19E7B82

Max gwiazdek, które gracz „wyłączył"
DEB3E33AC19E7B82

Max aresztowań
DEB3E3C6C19E7B82

Wizyty w szpitalu
DEB3E3C2C19E7B82

Ilość dni
DEB3E3CEC19E7B82

Wizyty w kryjówce
DEB3E3CAC19E7B82

Spray
DEB3E3D6C19E7B82

Dystans w Insane Jump
DEB3E3D20A1706AB

Wysokość w Insane Jump
DEB3E3DE0A1706AB

Przewroty w Insane Jump
DEB3E3DAC19E7B82

Rotacja w Insane Jump
DEB3E3E6C19E7B82

Najlepszy Insane Stunt
DEB3E3E2BCA99B8B

Wszystkie Unique Jumps
DEB3E3EEBCA99BA7

Ilość podejść do misji
DEB3E3F6C19E7B82

Ilość odstawionych pasażerów
DEB3E2FEC19E7B82

Ilość kasy zarobionej na taksówce
DEB3E2FAC19E7B82

Ilość mil przebytych na piechotę
DEB3E28611719B83

Ilość mil przejechanych samochodem
DEB3E28211719B83

Ilość mil przejechanych motorem
DEB3E28E11719B83

Ilość mil przepłyniętych łodzią
DEB3E28A11719B83

Ilość mil wyjeżdżonych wózkiem golfowym
DEB3E29611719B83

Ilość mil przelatanych helikopterem
DEB3E29211719B83

Wszystkie Rampage
DEB3E2BEBCA99BA6

Ilość uratowanych ludzi
DEB3E29EC19E7B82

...to be continued...

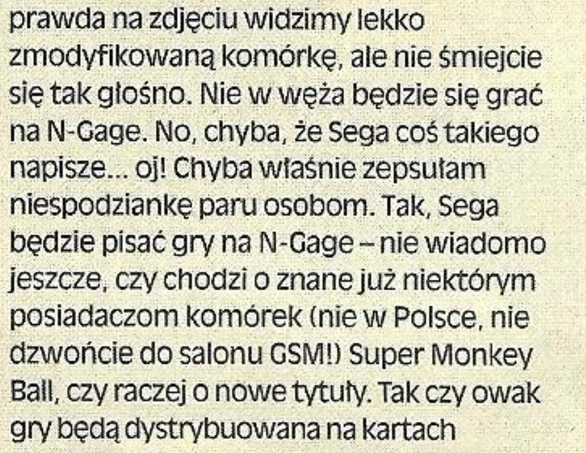
POCKET

Nowy, grudniowy numer GameBoy Magazynu mniej więcej za tydzień pojawi się w kioskach! Tak więc jest ostatnia szansa, aby zapozanać się z treścią szóstego numeru. Szczególnie polecamy go fanom Dragon Ball Z - w szóstym numerze znajdziecie recenzje dwóch najnowszych gier i opis do przygodówki DBZ. Ale także i masę innych pozycji. **Anek**

- news - news - news - news - news -

Kapitan Nemo powraca...
Niestety, nie mówię tu o tym smutnym kolesiu w berecie, który tak wzruszająco śpiewał „Moja Lorelei" w latach 80-tych. To tylko THQ do spółki z Pixarem przywraca do życia powieść Verne'a. Jak łatwo się zorientować, gra będzie się dziać pod wodą, pokierujemy różnymi postaciami znanymi z książki i filmu, a poza tym – będzie to platformówka. Nie jest to najoryginalniejszy pomysł na grę, ale niech pocieszy nas fakt, że za Finding Nemo weźmie się Vicarious Visions. Premiera – pod koniec maja 2003, razem z premierą filmu.

Nokia wchodzi na ring
Nie sądzę, żeby Gulash przypuszczał, że pisząc kilka lat temu na okładce kwietniowego numeru „komóry", że niedługo producenci tychże wejdą na rynek konsolowy. A tak się właśnie dzieje.
Ericsson i jego Red Jade ponownie pojawił się w wiadomościach branżowych, mimo że rok temu złe wyniki finansowe spowodowały zawieszenie tego projektu. Konkretniej jednak przedstawia się zapowiedź cacka od Nokii, czyli N-Gage. Co prawda na zdjęciu widzimy lekko zmodyfikowaną komórkę, ale nie śmiejcie się tak głośno. Nie w węża będzie się grać na N-Gage. No, chyba, że Sega coś takiego napisze... oj! Chyba właśnie zepsułam niespodziankę paru osobom. Tak, Sega będzie pisać gry na N-Gage – nie wiadomo jeszcze, czy chodzi o znane już niektórym posiadaczom komórek (nie w Polsce, nie dzwońcie do salonu GSM!) Super Monkey Ball, czy raczej o nowe tytuły. Tak czy owak gry będą dystrybuowana na kartach pamięci, a Nokia planuje zostać wydawcą gier. Warto też wspomnieć o module Bluetooth, pozwalającym na bezprzewodową komunikację urządzeń, między innymi komórek Nokii.
A teraz najlepsze: to nie są plany na czwarty kwartał 2004. Nokia planuje wprowadzić N-Gage na rynek już w lutym 2003. Opiszemy z detalami tę zabaweczkę, kiedy tylko położymy na niej łapy.



Rare jednak pisze na GBA
Po tym, jak Microsoft zakupił Rare, na posiadaczy GBA padł blady strach. Co z Sabrewulfem, Banjo-Kazooie i Diddy Kong Pilot? Nie martwcie się – te gry się pojawią. Rare nie rezygnuje z GBA, mimo że oficjalnie jest firmą piszącą gry tylko na Xboxa. Co prawda nie wiadomo, kiedy ich produkcje pojawią się w sprzedaży, ale sam fakt, że jest na co czekać, podnosi na duchu.

Nintendo dostaje po łapach
I nie zgadniecie za co – za sztuczne podtrzymywanie wysokich cen konsol i gier. Okazuje się że przeprowadzono szeroko zakrojone śledztwo, które wykazało, że rozbieżności cenowe między Anglią a Niemcami dochodziły do 65 % - na niekorzyść Niemiec. Co więcej, w przypadku przerzucania towaru z jednego kraju do drugiego przez firmy zajmujące się handlem grami i konsolami, winowajcy takiego procederu byli karani mniejszymi dostawami albo całkowitym zerwaniem umów handlowych.
Sąd uznał to zachowanie za karygodne i obciążył zamieszane w ten proceder firmy grzywną. W przypadku Nintendo of Europe kara wyniosła aż 149 milionów euro! Inne firmy, czyli lokalni dystrybutorzy Nintendo, będą musieli zapłacić grzywny w wysokości od jednego do prawie dziewięciu milionów euro. To jedne z najwyższych kar w historii – sama grzywna firmy Nintendo of Europe jest czwartą co do wielkości zasądzoną grzywną za pojedyncze złamanie prawa. Nintendo of Europe uznało jednak tę kwotę za zbyt wysoką i postanowiło się odwołać od tego wyroku sądu.

Posępny czerep...
Naprawdę, premiera He-Mana na konsoli byłaby gorącym newsem. Jakieś dwadzieścia lat temu. No, może nawet piętnaście lat temu wypuszczenie gry z He-Manem byłoby OK, ale dziś? Nastoletni gracze mają lepszych bohaterów, a ci, którzy ekscytowali się toczonymi na ekranie walkami ze Szkieletorem.. no cóż, albo zestarzeli się i już nie grają, albo nie będą sobie chcieli psuć wspomnień. Dlatego właśnie uważam, że wydanie na GBA gry pod tytułem He-Man: Power of Grayskull jest kompletnym nieporozumieniem. Ponieważ jednak mam tu publikować newsy, a nie prywatne odczucia, przejdę teraz do konkretów na temat gry: oparta jest na fabule kreskówki znanej z Cartoon Network (w USA, nie w Polsce), składa się z trzynastu poziomów, na których nasz dzielny blondasek macha mieczem oraz porusza się dziwacznymi pojazdami. Poziomy oddzielone są od siebie wstawkami filmowymi, a sama fabuła dotyczy walki o Eternię z podłym Szkieletorem.
Pomimo nawet nienajgorszego wyglądu samej gry, mam złe przeczucia. Przecież to TDK robi tę grę, a spod ich ręki wychodzą same beznadzieje – chyba wszyscy pamiętają Shreka na GBC i GBA. Jedynym ich dobrym tytułem na przenośną konsolę była Wendy. Może jednak zdarzy się cud i He-Man będzie następnym tematem okładkowym w GBM?

Chocobosy na GBA
Odkąd kwadratowi wrócili do pisania gier na konsole Nintendo, nie ma tygodnia, żeby nie pojawiało się kolejne triumfalne zawiadomienie o nowej grze Squaresoftu na GBA albo GCN. Chłopaki naprawdę chcą nadrobić stracony czas.
Tym razem padło na kurczaki z Finala, czyli chocobosy. Gra z nimi będzie się nazywać Chocoboland – zanim wpadli na ten nowatorski tytuł, musiało minąć wiele godzin burzy mózgów. No i cóż, nie będzie to erpeg, bijatyka ani platformówka. Raczej planszówka – fanatycy japońszczyzny znają już ten tytuł, bo Chocoboland ma być nieco zmodyfikowaną wersją Dice de Chocobo, które pojawiło się jakiś czas temu na PSX w Japonii.
Screeny z gry wyglądają przyzwoicie, ale to chyba będzie niszowy tytuł. Co innego Final Fantasy, wzruszenia, walki z potworami i wielgachne miecze, a co innego kurczaki drepczące po planszy. Jeśli Squaresoft naprawdę nie ma pomysłów, co jeszcze przenieść na GBA. Może niech spyta graczy – sądzę, że dostaliby parę maili z podpowiedziami.

Daredevil szaleje
Jeszcze zanim się pojawił, Daredevil został zaocznie okrzyknięty najgorszym filmem na podstawie komiksu. W zasadzie trudno powiedzieć dlaczego, ale wydaje mi się, że obsadzenie w tytułowej roli Bena „Kocham-J.Lo" Afflecka ma z tym coś wspólnego. Spójrzmy prawdzie w oczy - nawet jeśli Ben jest prawdziwym fanem komiksów Marvela, ma wszystkie wydania w domu i naprawdę je zbierał, a nie kupił ostatnio kompletu, żeby mieć jakieś ciekawe hobby, to i tak pasuje do tej roli jak wół do karety.
Wróćmy jednak do gry. Pojawi się ona w sprzedaży na wiosnę przyszłego roku i ma być scrollowanym platformerkiem. Pojawią się wszystkie znane postacie (Elektra, Bullzeye, Kingpin), Daredevil będzie wykorzystywać swoje zdolności i tyle. Wydawca gry, firma Encore, wiele sobie obiecuje po tym tytule, ale na jego miejscu nie cieszyłabym się zawczasu. Ile gier na podstawie filmów okazało się totalnie niegrywalnymi crapami? Dużo. Nie życzę tego Daredevilowi, ale jakiekolwiek skojarzenia z Benem Affleckiem mogą być fatalne dla jego konsolowej kariery.

Nowa-stara Zelda
Nintendo nie daje nam zapomnieć o starych hitach – już niedługo w sprzedaży pojawi się Zelda: A Link To The Past. To konwersja ze SNESa, ale nie ma co kręcić nosem – w Polsce ta konsola nie była szczególnie popularna, a poza tym – wersja przenośna takiego hitu to nie jest coś, wobec czego można przejść obojętnie. Jak to w Zeldach bywa, głównym bohaterem jest Link, na którego barkach spoczywa troska o krainę Hyrule. Link będzie biegać, rozmawiać z postaciami, przyjmować zlecenia oraz walczyć – a że walka odbywa się w czasie rzeczywistym, warto rozgrzać przedtem rączki. Co więcej, do gry dodany będzie tryb multiplayer dla czterech osób – to zapowiada się nieźle. Liczymy jednak na jakiś całkowicie nowy tytuł – a przynajmniej na trzecią część serii Oracle, która nigdy nie ujrzała światła dziennego.

Harry Potter
And The Chamber Of Secrets

Proszę państwa oto kolejna gra o przygodach Harry Pottera (tłumy szaleją). Zapraszam.

txt: OG

Dzień pierwszy

Podbiegnij do słoika i uderz go z Flipendo. To samo zrób przy żółtej maszynie z ciężarkiem. W koszach jest jeszcze kilka fasolek. Pobiegnij za kumplami i strąć z góry dwa gnomy (wciśnij R1, aby wycelować). Wybiegnij na zewnątrz i pokonaj szaloną pralkę. Ruszaj się na boki z wciśniętym R1 i strzelaj z Flipendo dopiero, gdy pralka będzie miała otwarte drzwi. Kumpel da Ci czekoladową żabę. Musisz ją najpierw ogłuszyć (Flipendo), aby móc zjeść. Pobiegnij do ogrodu. Tu czeka kolejne zadanie. Ogłusz gnoma, złap go za nogi (X), podbiegnij do murku, rozkręć się (znowu wduś X i zakreśl analogiem kilka okręgów) i wyrzuć go najdalej jak potrafisz (X). Jeśli trafisz nim w którąś z tarcz, to zdobędziesz pierwszą magiczną kartę. Kiedy skończy im się energia, zaliczysz pierwszy dzień (wejdź do menu i wduś X).

Dzień drugi

Wejdź do czarnej szafy. Po scence podejdź powoli (uważaj na łapę) do magicznej księgi. Otwórz ją, a nauczysz się nowego zaklęcia (Lumos). Wbiegnij do ciemnego korytarza i na jego końcu użyj Lumos, aby rozjaśnić okolicę. Jest tu ukryte w ścianie przejście. Wduś X i otwórz je. Pobiegnij dalej. Zobaczysz gnoma – załatw go z Flipendo, ale uważaj na dzbany (chodź na boki). Po walce wdrap się na szafki. Będziesz musiał oszołomić gnomy i powsadzać je do klatek. Jest tu jeszcze czekoladowa żaba w słoiku – zbierz ją i po klatce wdrap się na górę. Pobiegnij w prawo i z kufra zgarnij żarcie dla sowy. Pobiegnij do stojaka i zawołaj sowę. Nakarm ją i po drabinie wejdź na strych. Tu odpal Lumos. W pewnych miejscach podłoga jest słabsza, ale w świetle, które wytwarza czar będzie je widać. Omiń je i wyczołgaj się przez małą dziurę w ścianie. Zbiegnij ze schodów i podejdź do skrzyń. Harry, niczym Snake przyklei się do ściany i przeciśnie przez szparę. Podbiegnij do skrzyni i przesuń ją. Wduś przycisk i wróć do schodów. Przejdź przez otwarte wrota i wduś przycisk. Pobiegnij do drzwi i przejdź przez nie. W ten sposób znajdziesz się w mieście. Biegnij przed siebie, aż nastąpi scenka. Po rozmowie pobiegnij za koleżanką i wejdź do sklepu, który Ci wskaże (ten na dole). Rozejrzyj się dookoła. Pobiegnij w lewo i odpal Lumos. Zobaczysz, że jedną z szafek da się przesunąć (poświata) – zrób to. W ukrytym pomieszczeniu znajdziesz kartę i fasolki. Wróć i wyjdź na zewnątrz. Podejdź do znajomych i wejdź do księgarni za nimi. Najpierw proponuję, abyś obszukał szafki w poszukiwaniu fasolek. Potem podejdź do sprzedawcy i kup książkę. Wyjdź i rozwal beczki, między nimi leży moneta. Możesz to zrobić tylko, jeśli naładujesz Flipendo przytrzymując przycisk. Wróć do sklepu, w którym byłeś wcześniej. Przejdź do drugiego pomieszczenia i strzel z naładowanego Flipendo w maszynę za odważnikiem. Przyjdź przez małe drzwiczki do pokoiku. Rozwal beczki i zgarnij czar. Wróć i zrób u skrzata odpowiednie zakupy. Wróć na ulicę i pogadaj ze znajomymi. Pobiegnij w lewo i do końca. Przejdź przez drzwi. W środku rozwal skrzynki po prawej i pobiegnij do pieniążka. Zlecisz na dół, ale nie przejmuj się, tylko wduś przycisk. Wyjdź z pomieszczenia i skieruj się w lewo. Przejdź przez rurę i zgarnij kartę. Wróć do pomieszczenia z gnomami i powrzucaj je do klatek. Zbierz kartę i przebiegnij między beczkami na drugą stronę. Przejdź przez drzwi, a dostaniesz się do kanałów. Po prawej masz wąską kładkę – przejdź po niej. Zepchnij skrzynię i zeskocz. Przepchnij ją na drugi koniec pomieszczenia. Wejdź na górę i wbiegnij po schodach. Odpal Lumos i popchnij ukryte wrota. Pogadaj z wszystkimi i wróć na ulicę. Pobiegnij przed siebie i wejdź do sklepu z ptakami. Rozwal beczki i przejdź przez kraty. Po scence będziesz musiał zabawić się w Snake'a i prześliznąć za plecami sprzedawcy do przycisku i drzwi. Nie jest to trudne, tym bardziej, że kamera będzie ustawiona wysoko, jak w rasowej skradance. W następnym pomieszczeniu zbierz kartę i wagę. Wróć na ulicę i przejdź w lewo. Rozwalaj skrzynki, aż uzbierasz osiem monet. Wejdź do sklepu naprzeciwko tego, z którego przed chwilą wyszedłeś. Kup butelkę. Możesz ją napełnić magicznym napojem, z fioletowych dzbanów. Zrób to teraz. Wyjdź i idź do znajomych. Po scence wejdź do sklepu, który znajduje się za nimi. Kiedy już znajdziesz się na zewnątrz pobiegnij do Rona.

Las

Zbiegnij na dół unikając wielgachnych roślin i idź ciągle przed siebie. Jeśli jakaś roślina zablokuje Ci drogę, to strzel w nią z Flipendo. Na końcu, po prawej, będzie ścieżka prowadząca na górę. Idź nią, aż dotrzesz do roślinki wydzielającej gaz – rozwal ją i przejdź dalej po wąskiej półeczce. Idź dalej, aż do kolejnej takiej roślinki. Tą szybko złap i wyrzuć. Biegnij dalej, aż dotrzesz do dziwnych konarów otaczających dziurę w ścianie. Przysmaż je przy pomocy Flipendo i wejdź do środka dziury. Przejdź kilka kroków w przód i poczekaj chwilę aż wyskoczą gnomy. Ciągle chodź na boki i załatw je. Na końcu strzel w tego, który trzyma duży grzyb. Przejdź dalej. Zbierz kartę i wróć. Wejdź na drzewo i najpierw skieruj się w prawo. Przejdź przez kolejne i zgarnij żabę. Wróć i pójdź w lewo. Zawołaj sowę i przeczytaj notkę. Przejdź dalej, a spotkasz dwa wilki-duchy. Jedyny sposób, aby je pokonać to skierować na nie promień z czaru Lumos (przed Harrym będzie wiązka światła, jak z latarki). Pamiętaj, że im dłużej przytrzymasz guzik odpowiedzialny za ten czar, tym dłużej będzie działał. Pobiegnij w stronę dziwnych korzeni, potraktuj je Flipendo i wejdź do dziury. W następnej lokacji spotkasz kilka nieznośnych gnomów. Nie walcz z nimi – szkoda czasu. Przebiegnij w prawo i wdrap się na górę. Nie przejmuj się roślinami, ponieważ wyżej jest dzban z uzdrawiającym napojem. Usuń krzaki i wejdź do dziury.

Drzewo

Pierwszy boss z prawdziwego zdarzenia. Najpierw któraś z „łap" zacznie walić w ziemię. Kiedy się podniesie, zacznij strzelać w nią z Flipendo. Wtedy środkowe kłącze zacznie rzucać Ronem. Wyceluj i zacznij ładować w oko. Po tej akcji drzewo wkurzy się i zacznie wywijać „łapami". W tym momencie staraj się być jak najdalej od nich. Chwila odpoczynku, a po niej powtórzenie wszystkich czynności w tej samej kolejności, aż do końca walki. Nie było to zbyt trudne, prawda?
Kiedy będzie już po wszystkim, pójdź za Ronem.

Szkoła

Najpierw skieruj się w prawo i trochę wróć. Znajdziesz kufer. Dopiero teraz idź do posiadłości, a konkretniej do jej wejścia; tam, gdzie stoi Ron. Wejdźcie razem do środka. Pobiegnij na pierwsze piętro i znowu za Ronem. Przejdź przez drzwi. Po rozmowie z duchem, wdrap się na siódme piętro. Pobiegnij na koniec korytarza i po krótkiej scence, wejdź do pokoju. Pogadaj z wszystkimi i pobiegnij jeszcze na górę. Znajdziesz tu kartę. Wróć i wejdź do biblioteki. Uważaj, bo kręci się tu nauczyciel. Postaraj się żeby Cię nie zauważył i podejdź do czerwonego portretu. Harry wypowie zaklęcie, które spowoduje, że obraz odsunie się. Wejdź do środka i po scence rozejrzyj się dookoła. Nie musisz nic kupować, ale zbierz kartę, która znajduje się w łazience. Wróć do biblioteki i przejdź do swojego pokoju. Oczywiście nie daj się złapać nauczycielowi. Najlepiej odbij od razu w lewo i ucieknij. W pokoju pogadaj z Ronem i pobiegnij za nim.

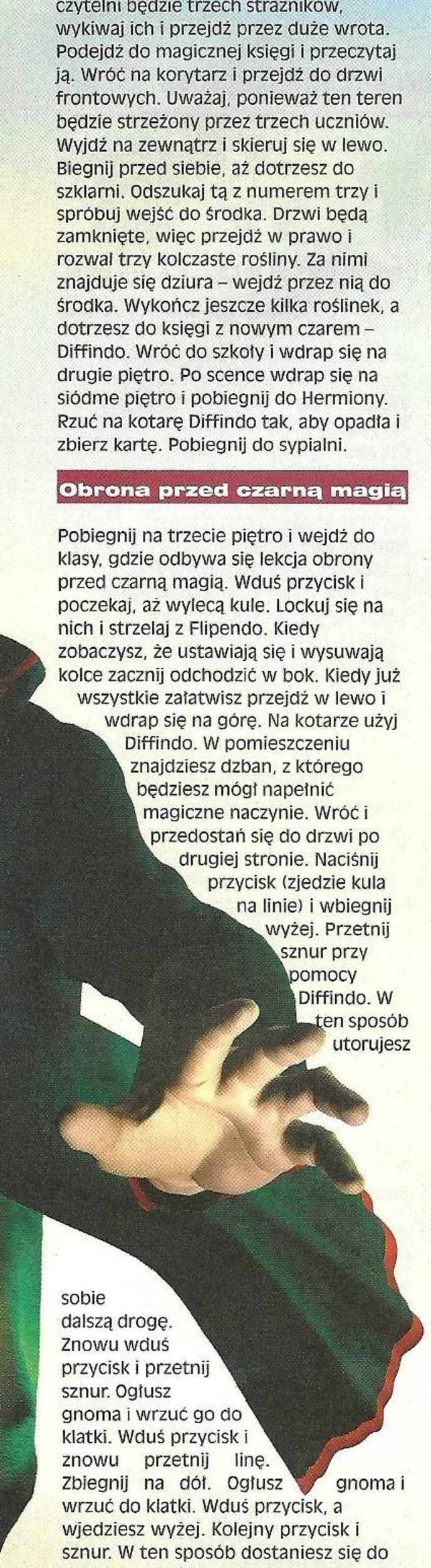
Lekcja latania

Wyjdź z sypialni i zbiegnij na parter szkoły. Skieruj się w stronę bramy wejściowej i wyjdź na zewnątrz. Pobiegnij za Ronem, a rozpocznie się pierwsza lekcja latania. Najpierw zapoznaj się ze

sterowaniem, a później poćwicz latanie przez okręgi. Pod koniec przejdź łatwy test pod tytułem: „Przelecć jak największą ilość okręgów". Wejdź do menu i zakończ dzień.
Po podliczeniu punktów, zejdź niżej i pogadaj z Hermioną. Skieruj się na drugie piętro, do czytelni. Oczywiście uważaj żeby nauczyciel Cię nie dorwał. W czytelni będzie trzech strażników, wykiwaj ich i przejdź przez duże wrota. Podejdź do magicznej księgi i przeczytaj ją. Wróć na korytarz i przejdź do drzwi frontowych. Uważaj, ponieważ ten teren będzie strzeżony przez trzech uczniów. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się w lewo. Biegnij przed siebie, aż dotrzesz do szklarni. Odszukaj tą z numerem trzy i spróbuj wejść do środka. Drzwi będą zamknięte, więc przejdź w prawo i rozwal trzy kolczaste rośliny. Za nimi znajduje się dziura – wejdź przez nią do środka. Wykończ jeszcze kilka roślinek, a dotrzesz do księgi z nowym czarem – Diffindo. Wróć do szkoły i wdrap się na drugie piętro. Po scence wdrap się na siódme piętro i pobiegnij do Hermiony. Rzuć na kotarę Diffindo tak, aby opadła i zbierz kartę. Pobiegnij do sypialni.

Obrona przed czarną magią

Pobiegnij na trzecie piętro i wejdź do klasy, gdzie odbywa się lekcja obrony przed czarną magią. Wduś przycisk i poczekaj, aż wylecą kule. Lockuj się na nich i strzelaj z Flipendo. Kiedy zobaczysz, że ustawiają się i wysuwają kolce zacznij odchodzić w bok. Kiedy już wszystkie załatwisz przejdź w lewo i wdrap się na górę. Na kotarze użyj Diffindo. W pomieszczeniu znajdziesz dzban, z którego będziesz mógł napełnić magiczne naczynie. Wróć i przedostań się do drzwi po drugiej stronie. Naciśnij przycisk (zjedzie kula na linie) i wbiegnij wyżej. Przetnij sznur przy pomocy Diffindo. W ten sposób utorujesz sobie dalszą drogę. Znowu wduś przycisk i przetnij sznur. Ogłusz gnoma i wrzuć go do klatki. Wduś przycisk i znowu przetnij linę. Zbiegnij na dół. Ogłusz gnoma i wrzuć do klatki. Wduś przycisk, a wjedziesz wyżej. Kolejny przycisk i sznur. W ten sposób dostaniesz się do drzwi. W kolejnym pomieszczeniu przetnij sznury, które podtrzymują dwa kamienne bloki. Przejdź po kładce do kolejnych drzwi. Przebiegnij na koniec i wejdź na murek. Strzel w armatkę tak, aby się podniosła i przebiegnij koło niej. Rób tak, aż dotrzesz do drzwi. Przetnij linę, na której wisi kula i wskocz do dziury. Przejdź przez drzwi, zeskocz i podejdź do książki. Zdobędziesz kolejny czar – Expelliarmus. Uzbrój się w niego, ponieważ za chwilę będziesz walczył z bossem.



Gargulec

Metoda jest taka: przeciwnik strzela w Ciebie małymi kulami, które Ty odbijasz przy pomocy Expelliarmus. Przycisk musisz puszczać w momencie, kiedy taka kula będzie blisko Ciebie. Co pewien czas przeciwnik będzie przyśpieszał lub puszczał kule obok Ciebie, więc musisz zmieniać tempo i poruszać się na boki. Pod koniec boss sam zacznie odbijać czar, więc miej się na baczności.
Po walce wyjdź, pobiegnij przed siebie i wejdź do dziury.
Będziesz mógł zagrać z Draco w tenisa przy pomocy Expelliarmusa. Jest to dość trudny przeciwnik. Pamiętaj, że aby zdobyć punkt musisz trafić tak, by fala uderzeniowa objęła przeciwnika. Stosuj wszystkie sztuczki, których się nauczyłeś, a z pewnością wygrasz. Aha, i staraj się trzymać dość blisko siatki.

Quidditch

Po wygranym meczu skieruj się na zewnątrz zamku i pobiegnij za Ronem. Czeka Cię zabawa w Quidditch. Najpierw staraj się trafiać w okręgi, a kiedy miotła zacznie iskrzyć wduś kwadrat, aby przyśpieszyć. W końcu będziesz mógł przechwycić znicz (X). Zrób tak dwa razy, a zaliczysz test. Po scence zakończ dzień.
W nocy wyjdź z pokoju i pogadaj z Hermioną. Zejdź na drugie piętro i wejdź do biblioteki. Przejdź do drugiego pomieszczenia, przez złote drzwi. Przedrzyj się przez mały labirynt utworzony przez szafki i na końcu podejdź do obrazu i wypowiedz hasło. W kolejnym pomieszczeniu wejdź na drabinę i przejdź po wąskiej półce na drugą stronę. Rób tak, aż dostaniesz się na samą górę. Przejdź przez drzwi, przebiegnij korytarz i w dużym pomieszczeniu pobiegnij w lewo. Przywołaj sowę, przeczytaj notatkę i nakarm. Pobiegnij do drabiny i wdrap się na górę. Skacząc przedostań się na półkę, na której będzie mógł przeskoczyć na balkon. Zanim to zrobisz, korzystając z Expelliarmusa, utnij sznur. Przebiegnij na drugą stronę i przedostań się do księgi. Zeskocz i przejdź przez otwarte drzwi. Szaloną szafę traktuj z Flipendo, aż się przewróci. Widzisz tę wnękę w podłodze? Musisz przesunąć skalny blok tak, aby stanął przy pierwszej szafie. Wskocz na nią i przedostań się do książki (latające podręczniki musisz strącać przy pomocy Flipendo). Nauczysz się nowego czaru – Ectoplasm. Dzięki niemu możesz niszczyć zielony szlam pokrywający drzwi i skrzynie. Wróć do okrągłego pomieszczenia i oczyść drzwi po prawej. Po przejściu przez korytarz znajdziesz się w okrągłym pomieszczeniu. Znajdują się w nim pomieszczenia, do których wejścia są pokryte szlamem. Wejdź do pierwszego z nich od lewej i wduś przycisk. To samo zrób w następnym. Pojawi się przeciwnik, który wyzwie Cię na partię tenisa. Wiesz co robić.
Po potyczce wduś jeszcze dwa przyciski w pozostałych pomieszczeniach i znowu graj w tenisa. Po wygranym meczu wyjdź przez otwarte drzwi. Zniszcz szlam i zwróć uwagę na to, gdzie są przerwy w ogrodzeniu. Przesuń tam skalny blok i wskocz na górę. Zniszcz zieloną maź i przesuń dźwignię. Przejdź przez drzwi, rozświetl okolicę i otwórz ukryte przejście. Wróć do pokoju i zakończ grę.

Przemiana

Pobiegnij na pierwsze piętro i wejdź do klasy, obok której stoi Ron. Po scence zeskocz i skieruj się w lewo. Pokonaj szlam i przesuń dźwignię. Teraz pobiegnij w prawo i zrób to samo. Pobiegnij do

wrót na środku. Przyj przed siebie, aż do dużego pomieszczenia. Wejdź do budowli, która stoi na środku. Rozświetl okolicę i wysuń blok. Wyjdź na zewnątrz i wejdź wyżej. Przedostań się do wyjścia. Zeskocz i otwórz księgę. Brawo, znasz nowy czar – Transfiguration, który zamienia głazy w ptaki. Najpierw zaczaruj najbliższy głaz. Wejdź wyżej i zaczaruj kolejny. Zejdź na dół i zaczaruj ten, który stoi na platformie. Wejdź wyżej, zaczaruj ostatni głaz i przejdź przez dziurę w ścianie. Wróć do znanego Ci już pomieszczenia. Zaczaruj dwa głazy i opuść dwie podniesione kładki. W tym momencie obudzi się boss.

Rzygacz

Postępuj dokładnie tak samo, jak w przypadku Gargulca.
Po walce boss zamieni się w głaz. Pobiegnij i zmień go w ptaka. Skieruj się do otwartej bramy i wróć do klasy.

Kolejny dzień

Skieruj się na mecz w Quidditcha i postępuj tak samo, jak przy treningu.
W nocy skieruj się na drugie piętro i wejdź do żeńskiej łazienki. Pogadaj z Hermioną i biegnij do jaskiń. Przyj przed siebie, aż dotrzesz do Draco. Pogadaj z nim i wróć do Hermiony.

Czary

Biegnij na drugie piętro i idź na lekcje czarowania. Po scence zeskocz niżej, a znowu rozpocznie się zabawa w tenisa. Znasz zasady, więc szybko wygraj tę rozgrywkę. Po wygranej przeciwnik rozleci się, a Ty przejdź przez bramę, która znajdowała się za nim. Znajdziesz się w lokacji z dwoma rzygaczami. Zeskocz do pierwszego, pokonaj go, zamień kamień w ptaka i wróć na górę. To samo zrób przy drugim i opuść tę lokację. W następnej znajdziesz magiczną książkę, z której nauczysz się nowego czaru: Incendio. Strzel z Flipendo w armatkę i podbiegnij do kamiennych zniczy. Przy użyciu nowopoznanego czaru zapal je wszystkie na raz i skieruj się do pomieszczenia, w którym byłeś na początku. Po obu stronach są po dwa posągi i jeden znicz. Najpierw odpal ten z prawej i wbiegnij do otwartego pomieszczenia. Zapal lwią głowę, wróć i podbiegnij do dwóch posągów-armatek, które stoją po prawej. Strzel w obie najpierw z Incendio (zapalą się), a potem z Flipendo (każdy z nich podniesie platformę). Wbiegnij na górę, przedostań się na drugą stronę i wduś przycisk. Te same czynności powtórz po lewej (tylko będziesz musiał jeszcze raz zapalić lwią głowę po prawej). Przejdź przez wrota i wróć do klasy.
Pobiegnij z Ronem na stadion i wygraj kolejny mecz w Quidditcha. Po rozmowie zakończ dzień.
W nocy wyjdź z zamku i skieruj się do chaty Hagrida. Po scence zbierz klucz i sprawdź okolicę. Po prawej powinieneś zobaczyć drepczące pająki. Idź za nimi, a trafisz do...

Zakazany las

Dalej podążaj za pająkami. Sieć rozetnij przy pomocy Incendio. Zasuwaj dalej, aż dotrzesz do sieci na ziemi. Nieopodal kręcą się dwa duże pająki. Najpierw potraktuj je Incendio. Gdy oba padną będziesz mógł przeciąć pajęczynę. Po scence skieruj się w dół i biegnij tak, aby znaleźć się po lewej stronie pająka. Tu będzie kawałek jego pajęczyny – przetnij ją i biegnij ciągle przed siebie. Jest już tylko jedna droga, aczkolwiek kręta. Uważaj, bo jest tu dużo przepaści. Jeśli w którymś miejscu będzie zbyt ciemno, to użyj Lumos. Pnij się w górę i przecinaj pajęczyny. Na samej górze przetnij jeszcze jedną sieć, a rozpoczniesz walkę z bossem.

Pająk

Słabym punktem przeciwnika jest brzuch. Uderzaj w niego z Incendio, kiedy pająk podniesie się na chwilę. Oponent najpierw będzie tylko taranował Harrego. Po jakimś czasie zacznie wywoływać falę uderzeniową – staraj się jej unikać za wszelką cenę. Jeszcze później zacznie wypluwać zielony szlam. Rozwalaj kokony – znajdziesz w nich fasolki.
Po walce zakończ dzień.

Wąż

Leć na stadion i rozegraj ostatni mecz w Quidditcha, po czym zakończ dzień.
Pobiegnij na drugie piętro i wejdź do łazienki. Po kilku chwilach rozpoczniesz walkę z wężem. Podbiegnij po miecz i wyciągnij go. Kiedy boss będzie blisko Ciebie, strzel mu w gardło piorunem. To spowoduję, że gadzina uniesie głowę. Teraz jeszcze raz wystrzel piorun i staraj się nakierować go na znamię na szyi przeciwnika. Po chwili miecz wypadnie Ci z ręki, więc pobiegnij po niego, ale uważaj na spadające głazy. Znowu podrażnij węża piorunem i tak do końca walki.

Jeśli wygrałeś Quidditch Cup i miałeś wystarczająco dużo punktów, jest to koniec Twojej przygody w świecie Harrego. Gratulacje!

NEON

Witamy w kolejnym wydaniu Neona. Czekamy na Wasz wkład w tę rubrykę! marcellus@neoplus.com.pl

Error #6

Czyżby to już szósty numer Errora? Czyli to już pół roku... Ale ten czas leci.

janush (er-mail@wp.pl)

No, ale nie ma co się rozwodzić ani rozklejać! Panie i Panowie, zapraszam do nowego Er z dumnym numerem 6.
Ostatnia misja została poświęcona wszystkim śmiesznym błędom z gier, które znaleźliście. Niestety - w tym miesiącu nie mogę pochwalić się przygniatającymi ilościami poczty. Najwyraźniej przeliczyłem się. Jak Sega, hehe. Dlatego zanim przejdę do raportu#5 postaram się przeprowadzić malutki wrap-up (dwa zalegle pomysły) tego, co z różnych powodów nie weszło do poprzednich Er. Dlatego chciałbym poprosić wszystkich zainteresowanych wysyłaniem swoich prac do Errora o to, by poczta przychodziła przed połową miesiąca. Za zrozumienie dziękuję. Na pierwszy ogień pójdzie sprawa aktualniejsza, czyli spóźniony list o Matrixie autorstwa Game Mana.
Grafika: koniecznie mroczna z ostrymi, czarnymi cieniami – chodzi o to by zacienione rzeczy były po prostu czarne bez widocznych tekstur. Jak w rysunkowym Batmanie.
Widok: tpp z ruchomą, dowolnie obracaną kamerą. Tu pojawia się problem podglądania tego, co znajduje się za rogiem. Więc albo stawiamy na realizm i zakładamy, że nie widać postaci, których nie mamy przed oczami, albo idziemy na łatwiznę i sprawa pozostaje rozwiązana tak samo, jak wszędzie indziej.
Trening: ala Spiderman 2, albo Shenmue. Mistrz mówi nam jakie mają być kolejne ruchy, a my sami musimy odgadnąć, które guziki naciskać by wyprowadzić cios. I tak nie podano by nam przód, przód, pięść tylko – „po krótkim kroku, przełóż drugą nogę i wykorzystując impet ciała wyprowadź jak najszybszy cios". Taka forma jest chyba znacznie bardziej przemawiająca.
Ponieważ film był bardzo widowiskowy, a gra ma dziać się w wielkim, nieograniczonym mieście, niektóre akcje mogą być zaplanowane. Wtedy na ekranie pojawiałyby się wskazówki – jak w Stuntmanie, strzałka pokazuje nam drogę na chodniku, gdy dobiegamy do pewnego miejsca podświetlone zostaje wejście. Dalej strzałka na schody, a na dachu mruga pole ze znaczkiem skoku i strzałką z kierunkiem. Po wypełnieniu takiego „eventa" miła byłaby powtórka z dowolnie ustawianą kamerą. Nie zapomnijcie, że podczas pogoni za strzałkami gęsto sypałyby się pociski posyłane w naszą stronę. Żeby nie ułatwiać za bardzo niektóre „informacje" mogą nie wskazywać dokładnie drogi, tylko na przykład kierunek. W ten sposób gra dostałaby nowy rodzaj misji – bardziej zręcznościowej.
A propos powtórek – dziś wiadomo już, że gra wyjdzie na Xboxa, a ten ma przecież dysk twardy i to całkiem spory, jeżeli chodzi o pojemność. Skoro w Blinxie można nagrać kilka minut gry, to czemu miałoby nie być w tego Matrixie? Do tego dołączyć jeszcze edytor powtórek! Każda scena – klatka po klatce. Wycinanie, kopiowanie, zwalnianie tempa, filtry i... podkładanie muzyki! Czy może być coś lepszego niż kawałek świetnej akcji z ostrą muzyką, która cichnie przy najbardziej efektownych momentach?
Jeszcze jedno z listu Game Mana – ponieważ w grze ma być dużo bicia, ważne stają się combosy. Padła propozycja możliwości tworzenia nowych, własnych serii. Autor listu nazwał je „private combo". Pomysł zasługuje na uwagę! Tylko może „personal" brzmiałoby lepiej.
Drugi list związany jest z GTA4 i przyszedł od Mańka. Padł w nim wesoły pomysł dodania rowerów i desek. Pijany rowerzysta zza krzaka na jezdnię? I dalej wbija się w samochód? Co Wy na to? Albo specjalny tryb – jazda na BMX na punkty. Coś podobnego można zrobić też z deskorolką. Wtedy potrzebny stałby się odpowiedni plac do jazdy. Taki tryb pojawił się już w MGS2: Substance. Może nie jest to jakiś fundamentalny dodatek, ale może też wprowadzić nowe gangi. Swoja drogą - ciekawe czemu autorzy nie pomyśleli o takich środkach lokomocji.
Ojjjj, rozgadałem się. Pora przejść do nowego raportu.

Raport #5

Na początku chciałbym podziękować jak najserdeczniej tym, którzy zechcieli coś napisać. Są to: P.T. a.k.a Turi (na prawdę dobry list), Moo i Motor.
A więc do boju. Najpierw MoH: Frontline. Jak się Wam podoba znikanie żołnierzy? Zdarzyło się to cudo podczas lądowania w Normandii oraz w misji Under the Radar. Podczas misji Arnhem Knights Turiemu udało się wyjść z planszy. Właściwie to nie starał się tego zrobić, ale konsola umożliwiła mu podróż.
Następna głupota dotyczy wszystkich fpp – chodzi o blokowanie się botów o ściany i o siebie. Jak dwóch żołnierzy może zaklinować się o swoje bronie? Niestety - może.
Najwyraźniej jeszcze długa droga do mądrych przeciwników. Jeszcze jeden dziwny błąd zdarzył się, gdy snajperzy zamiast siedzieć na dachu, zostali przesunięci parę metrów w bok i zawiśli w powietrzu. Cóż, no nic.
Fajny błąd z PES – piłka utknęła w słupku bramki.
W VF4 na planszy z wodą – ciecz zamiast być przeźroczysta, przyjęła różne jaskrawe kolory. Hm...
Czy ktoś pamięta jeszcze Turoka? I jego ocenzurowaną niemiecką wersję? Przy strzale z atomówki zabity żołnierz zamiast rozlecieć się na kawałki łapał się na przykład za szyję i upadał zalany przez oślepiający błysk. Wyobraźcie sobie wybuchy, huki, sypiące się domy, a tu mały człowieczek, który upada z bólem w ręku...
Czy zauważyliście, że w większości samochodówek po skoku samochód wykonuje pół obrotu i przestaje się kręcić, gdy odwróci się do góry nogami?
Może nie błąd, ale wyglądało dziwnie – gdy bohater FFX wsiada na śniegowy skuter i zawraca nim. Skuter zamiast podjechać zakręcając po prostu obrócił się w miejscu... Może w Japonii mają takie skutery i niepotrzebnie się czepiamy?
Hitman2 – zdarzyło się, że zabity przeciwnik nie miał stawów i jego kolana i łokcie nie przeszkadzały w zginaniu się rąk i nóg w obie strony. Zonk!
GT2 – samochód po stłuczce poleciał pionowo w górę na wysokość kilkunastu metrów.
Na koniec jeszcze: w Splinter Cellu można rozpychać się nogami pomiędzy dwoma lampami – widać mają tytanowe kable i nie odsuwają się pod naporem masy mężczyzny. Jak widać nadeszło tego mało. Bardzo mało, ale nie szkodzi, bo tej misji i tak nigdy nie zamknę. Przecież jest częścią pomysłu na dział. Kiedykolwiek znajdziecie coś śmiesznego – dawajcie znać!

Mission 6

Tenchu 3. Wiecie co robić. Jakie ma być, kamera, sejwy, przedmioty, bohaterowie. Wszystko, co Wam przyjdzie do głowy. Pamiętajcie o terminie. Do przeczytania.

POYEP ZONE

MAGIA KINA DOMOWEGO 1

W ubiegłym miesiącu pisałem o wszelkiego rodzaju telewizorach, w tym numerze poruszę zatem temat dźwięku, a konkretnie amplitunerów. Coraz więcej gier wykorzystuje dźwięk przestrzenny i warto poważnie rozważyć zakup głośników oraz wzmacniacza.
Na początku chcę wytłumaczyć pewną sprawę, która powraca do mnie w listach niczym bumerang. Czy Xbox ma dekoder Dolby Digital? Otóż nie, on po prostu tworzy w czasie rzeczywistym sygnał DD, ale go nie dekoduje do postaci analogowej. Potrzebny jest wzmacniacz/amplituner z tym dekoderem. Obecnie jednak praktycznie wszystkie amplitunery (nawet te najtańsze) są wyposażone w dekoder, więc nie jest to chyba zbytnia przeszkoda.

Na co zwracać uwagę kupując wzmacniacz/amplituner?

Po pierwsze musimy wiedzieć, jaką sumę pieniędzy chcemy wydać. A biorąc pod uwagę zastosowanie PS2, lub Xboxa jako odtwarzacza DVD, nie powinniśmy zbytnio szaleć. To nie ma sensu. Przyjmijmy, że możemy przeznaczyć do 2200 zł. Za takie pieniądze jesteśmy w stanie kupić naprawdę porządny sprzęt o wyrafinowanych funkcjach procesora dźwięku oraz dobrze wykonanej sekcji wzmacniacza.
Zacznijmy od sekcji wzmocnienia. Jak odczytywać oznaczenia producenta na temat generowanej mocy?
Zapomnijmy o kolorowych napisach na tandetnych tajwańskich mini wieżach informujących nas o 1000 lub więcej Wat PMPO, gdyż jest tylko tzw moc szczytowa, osiągana wyłącznie w warunkach laboratoryjnych na ułamek sekundy, po czym sprzęt nadaje się tylko na śmietnik.
Większość producentów podaje Moc ciągłą RMS dla częstotliwości 1 kHz przy założeniu 10% poziomu zniekształceń. Popularne są również bardziej rygorystyczne - oznaczenia w normie DIN, gdzie przyjęty poziom zniekształceń dla 1 kHz równy jest 1%. W przybliżeniu 100 Wat RMS równa się 70 Watom DIN. Jeszcze staranniej moc swoich produktów oznacza firma Onkyo, gdyż podawana jest ona dla pełnego słyszalnego pasma, a nie tylko dla 1kHz.
Bardzo istotna jest oporność, dla jakiej podana jest moc. Teoretycznie wzmacniacz pracujący w czystej klasie A, dostarczający 100W przy 8 Ohmach, będzie dostarczał 200W.
Kupując amplituner zastanówmy się, czy potrzebne nam są fetysze liczbowe dotyczące liczby generowanych watów. Dla pomieszczeń o kubaturze do 70 m3 w zupełności wystarczy 70-80 Wat mocy RMS (50-60W. DIN) na kanał.
Trzeba jednak pamiętać, że im większą mocą dysponujemy w zapasie, tym nawet ciche brzmienie jest gładsze i znacznie bardziej dynamiczne. Będąc w temacie sekcji wzmacniacza, powinniśmy wiedzieć, że bardzo istotne dla jakości dźwięku jest dobre oddzielenie tejże sekcji od procesora dźwięku. W drogich urządzeniach w celu uniknięcia interferencji w indywidualnych obudowach montuje się procesor i wzmacniacz, a czasem nawet zasilacz jest odizolowany od reszty!
Od mniej więcej roku amplitunery w cenie ok. 2000 – 2500 zł oferują wsparcie dla technologii DVD-AUDIO oraz Super Audio CD, co oznacza że wzmacniają sygnał o rozpiętości do 100kHz (choć ludzkie ucho i tak nie słyszy powyżej 20kHz).

A co oferują procesory dźwięku?

Najpopularniejszy jest oczywiście 5.1 kanałowy Dolby Digital, o którym każdy już słyszał, zna zasadę rozmieszczania głośników itp. więc pominę go przy opisie. Drugim najpowszechniejszym standardem kodowania dźwięku wielokanałowego jest

PS2 Online CD!

Startujemy z nowym kącikiem prowadzonym przez wiecznie czujnych chłopców z OG's. Squad. Ale najpierw oddajmy na chwilę głos Morfeuszowi.

OG's Squad

The Matrix has you!
Online jest dla gier czwartym wymiarem. Powoduje, że każdy z Was jest w stanie pokonać ograniczenia, jakie nakłada miejsce czy czas. Poznacie ludzi, których nigdy byście nie poznali i doświadczycie rzeczy, których nigdy byście nie doświadczyli. Ja już wiem, co znajduje się po drugiej stronie lustra. Teraz sami będziecie musieli zdecydować czy przejdziecie na drugą stronę i poznacie prawdziwe oblicze rozrywki online, czy może nadal będziecie normalnymi graczami. Niestety, tym razem będzie bez kolorowych cukiereczków...

Okay, dzięki stary. Teraz pałeczkę przejmę ja – OG.
Szczerze mówiąc, pisząc artykuł o graniu w sieci na PS2 obawiałem się nieco o Wasze reakcje. Czy jesteście gotowi (nie tylko pod względem technicznym) na taką rozrywkę – takie i inne pytania zaprzątały moją głowę. Dlatego czekałem na odzew czytelników. Nie trwało to długo. Już w dniu wydania Neo Plus posypały się maile. Tego się nie spodziewałem. Wasz odzew na artykuł o PS2 Online przerósł moje najśmielsze oczekiwania. Przepraszam wszystkich, którym odpowiadałem jednym zdaniem, lub wręcz pisałem, że nie mam siły skrobać o czymś nieważnym. Zauważyłem natomiast dwie rzeczy. Większość z Was - nawet tych, którzy posiadają w domu dostęp do netu, nigdy jeszcze nie miała do czynienia z grą w sieci i nie konfigurowała takich rzeczy. Druga rzeczą było masowe zadawanie pytań, na które mogliście swobodnie uzyskać odpowiedź w artykule PS2 Online (to ile kosztuje taka sieciówka, jak podłączyć to wszystko i tak dalej). Proszę Was zatem o uważniejsze czytanie tekstów, a wszystkim zaoszczędzi to pracy i czasu. Prosiłbym również o polskie znaczki w mailach. I nie wysyłajcie kilka razy tego samego maila. Jeśli nie dostaliście zwrotu, to znaczy, że doszedł. Pamiętajcie, aby pytania kierować na originalgangsta@wp.pl.

Zabierzmy się do pytań.

Jak kiedyś w dalekiej przyszłości uda mi się połączyć za pomocą tego Adaptera to mógłbym wyzwać cię na pojedynek w jakąś grę?

Jak najbardziej, ale nie obiecuje, że od razu znajdę czas.

Gdzie można kupić sieciówkę do PS2?

Praktycznie w każdym sklepie komputerowym! Dla sprawdzenia dostępności, sam wybrałem się do dwóch sklepów i już w pierwszym mieli taką sieciówkę od ręki. Pochodź i popytaj.

Podajcie namiary na kogoś, kto mógłby doradzić mi i poinstruować, bo artykuł w ostatnim NEO + jest trochę dla fachowców.

Bynajmniej, napisałem go tak, aby każdy mógł sobie z tym poradzić. Jak to zobaczysz w akcji, to od razu będziesz wiedział co i jak.

Czy jest już ktoś w Warszawie, kto gra w sieci?

Jasne, że tak. Redaktorzy N+ zasuwają non-stop.

Czy do gier i logowania się potrzebna jest klawiatura?

Nie, wszystko obsługuje się z pada. Choć niektóre gry obsługują klawiaturę.

Czy są specjalne rozgałęziacze do modemów?

Chodzi Ci małą liczbę portów USB w PS2, prawda? Też na początku mieliśmy ten problem, ale szybko się rozwiązał. Otóż są rozgałęziacze (huby) USB, jednak drogie. Idealnym wyjściem jest tutaj kupno klawiatury USB z wbudowanym hubem i dwoma dodatkowymi wyjściami. Wtedy uda nam się nawet combo: klawiatura, myszka, sieciówka i mikrofon podłączone do jednego PS2 jednocześnie.
Czy to zadziała? Powinno. Ale to, co w świecie PeCetów uznawane jest za standard, w rzeczywistości takie nie jest. Każda firma może wytwarzać jakiś sprzęt w danym standardzie, a nie musi on być koniecznie kompatybilny z resztą.

Czy jest jakiś przedłużacz do sieciówki?

Tak, jeśli nie kabel USB, to przecież kabel, którym podłączasz sieciówkę do netu może mieć długość ponad stu metrów.

Chciałem zapytać się czy podczas łączenia się i rejestracji online są przesyłane jakieś dane do Sony?

Sprytne pytanie. Czyżbyśmy się czegoś obawiali? Hehehe. Tak czy inaczej podczas testu po skończeniu konfiguracji konsola najpierw pinguje bramę, po czym stara się połączyć z ogreg.us.playstation.com (IP 167.216.233.31) na porcie 10086.

Mam pytanie co do Internetu i PlayStation 2. Przeczytałem w ostatnim Neo Plus, że możliwe jest granie przez Internet. Moje pytanie jest następujące: czy możliwe jest również oglądanie stron internetowych i odbieranie poczty poprzez PlayStation 2? Jeśli tak, to co musiałbym kupić (PS2 już mam) żeby móc przeglądać Internet? Na pewno coś w rodzaju sieciówki, ale co z przeglądarką?

Na razie nie ma żadnego browsera, więc nie można.

Co nas jeszcze czeka?

Dobre pytanie, prawda? Na pewno wielu z Was sobie je zadaje. Oczywiście granie na PS2 online kwitnie, wszędzie tylko nie w Europie, ale w końcu ten rodzynek dotrze i do nas. Oto krótki przegląd tego, co dzieje się w świecie sieciowej rozrywki.

EverQuest

W Stanach największe emocje wzbudzają teraz beta-testy EverQuesta. Gracze otrzymali swoje kopie i wyłapują wszelkie bugi. Poleciały też pierwsze komentarze: „Kiepska grafika i dźwięk, złe sterowanie, gra rozłącza się co kilka minut lub nie chce przyjąć kodu...". Aż dziw bierze. Przecież EQ jest jedną z bardziej wciągających gier, jakie powstały. Czyżby Sony tak naprawdę nie wiedziało, jak stworzyć dobrego sieciowego erpega?

Nobunaga's Ambition Online

W połowie grudnia rozpoczną się beta testy tej gry. Koei zaprosi dziesięć tysięcy graczy do bliższego zapoznania się z ich nowym dziełem. NAO wystartuje w Japonii na początku następnego roku. Wydawca ma nadzieję, że w ciągu pierwszego miesiąca do zabawy w sieci przyłączy się pięćdziesiąt tysięcy graczy. Patrząc na ostatnie wyczyny tej firmy sądzimy, że jest to jak najbardziej możliwe, ale gra będzie korzystała z HDD, więc raczej nie sprzeda się jej więcej niż dwieście tysięcy sztuk (bo tyle „twardzieli" rozeszło się w Kraju Kwitnącej Wiśni).

CD na str 72 >>

dts, czyli Digital Theatre System. Nad DD ma taką zaletę, że stosuje znacznie mniejszą kompresję dźwięku, dzięki czemu teoretycznie zapewnia lepszą dynamikę. W praktyce trudno jednak zauważyć różnicę. Ewolucją dwóch powyższych systemów są odpowiednio Dolby Digital EX, oraz DTS ES, gdzie celem zapewnienia lepszej plastyczności efektów dodany został tzw. tylni głośnik centralny. Są to już zatem systemy typu 6.1.
Dodatkowymi usprawnieniami stosowanymi przez producentów audio są specjalizowane procesory DSP których zadaniem jest dopasowanie brzmienia ścieżki dźwiękowej do wielkości przeciętnego pokoju. Na tym polu wyróżniają się dwie firmy: Yamaha ze swoim Tri-Field Cinema oraz Sony z DCS. Obie firmy nawet w relatywnie tanich modelach stosują procesory 32 bitowe. W najwyższej klasie zwanej Hi-Endem można spotkać oznaczenia THX, wydawane przez wytwórnię George Lucasa. Sprzęt oznaczony takim certyfikatem jest w stanie odtwarzać dźwięk w dokładnie ten sposób jak zamierzył to sobie reżyser. Niedawno nastąpił podział na dwie kategorie: THX Select, dla zestawów o mniejszej mocy, spełniających podstawowe założenia tego certyfikatu, oraz THX Ultra dla zestawów mogących konkurować brzmieniowo z najlepszymi kinami (poważnie).
Pojawił się również jeszcze jeden format kodowania ścieżki dźwiękowej zwany THX Surround EX, w którym dodane zostały dwa stereofoniczne tylne kanały centralne, a zatem system 7.1!

Czym jeszcze powinien charakteryzować się dobry amplituner?
Powinien mieć pełen zestaw wejść i wyjść, ze dwa wejścia cyfrowe i trzy wyjścia cyfrowe. Dodatkowo pętle S-VHS i COMPONENT, podświetlany pilot z możliwością „uczenia się", przydałoby się też menu ekranowe, no i oczywiście czuły tuner z RDS.
Na koniec powinienem polecić jakieś konkretne marki. W zasadzie nie lubię nikogo chwalić, ale cóż - koperty, od oficjalnych polskich przedstawicieli już leżą na biurku, więc powinienem wywiązać się ze swojej części umowy.
Zatem liderami jak dla mnie są: Onkyo, Yamaha, Pioneer, Denon, Marantz i Sony.

poyep@go2.pl

N(e)O COMMENTS

Ach, końcówka roku. Cóż za wspaniały czas! Nic nie chce się robić. Człowiek zaczyna myśleć, wspominać i kombinować. Zabiera się do pisania, aby coś przekazać. Coś ważnego? Być może...
Ehm, czy ktoś mógłby zdjąć ten slogan z góry? Przypominam, że to ja tu jestem autorem. OK, jeszcze raz.
Podczas jednej z pierwszy rozmów z Bananem padło pytanie: czy ta praca ma jakiekolwiek minusy? Czy robota autora Neo Plus ma wady? Nie wiem dlaczego, ale wtedy odpowiedź nie padła. Albo inaczej. Mam swoje typy, dlaczego jej nie otrzymałem. Wydaje się, że człowiek pracujący w tej branży od dłuższego czasu obudzony w środku nocy powinien wyśpiewać litanię minusów swojego zajęcia. Być może nie stało się tak, ponieważ Banan nigdy o tym nie myślał. Innym powodem mógł być fakt, że akurat pędziliśmy w wehikule Wicika i każdy trzymał się czego tylko mógł. A może po prostu nie chciał wystraszyć nowego człowieka odkryciem okrutnej prawdy? Prawdy, o tym, że praca recenzenta nie składa się z samych momentów chwały...
Nie dajcie się zwieść – nie ma rzeczy doskonałych. Tak, jak medal ma dwie strony, a kij dwa końce, tak ta praca ma ciemną stronę mocy. Najwyższy czas odkryć to, co OG zobaczył po drugiej stronie lustra.
Pierwsza rzecz, to sam fakt pracowania w czasopiśmie. Postaram się wyjaśnić Wam sytuację na obrazowym przykładzie. Redaktor Neo Plus poznaje nową osobę. Nie musi to być kobieta, ale dajmy na to, że nazywa się panna A. Tak, panna A, białowłosa piękność, opalona skóra, wymiary... Ale wiecie, w sumie to działa z każdym...
Rozmowa w końcu zejdzie na to, czym zajmują się obie strony. Tekst pod tytułem „pracuję w redakcji" jest odbierany z dużym zainteresowaniem i zazwyczaj następuje prośba o kontynuowanie wątku. W końcu niecodziennie poznaje się „redaktora". I właśnie w tym momencie chęć postawienia siebie samego w jak najlepszym świetle przed nowo poznaną osobą bierze górę. Ktoś kiedyś wspominał o tym, jak przedstawia się nowo poznanym pannom. Pisma z branży komputerowej, ha?
Cóż, każdy ma swoje powody, by czasami nie dopowiedzieć wszystkiego do końca. Bynajmniej nie wstydzę się swojego fachu, ale kiedy rozmowa zbacza na ten temat, to zazwyczaj delikatnie pomijam słowo „konsole". Dlaczego? A dlatego, ponieważ typowy Polak nie jest jeszcze w stanie odpowiednio skojarzyć tego słowa. Próba wytłumaczenia białowłosej piękności na imprezie, że „konsola to taki komputer, na którym się gra i właśnie tym się zajmuję" raczej spełznie na niczym. I choć możliwość pofolgowania swojej wyobraźni wydaje się dość kusząca, to wierzcie mi na słowo, że po setnej próbie każdy będzie miał już dość. Dla mnie jest to tym bardziej nużące, ponieważ z natury nie lubię się tłumaczyć, a opowiadanie o swoim zajęciu właśnie pod to podchodzi.
Jest to pierwszy minus, który można w odpowiednich warunkach przeistoczyć w dużej rangi atut. Ale przejdźmy szybko do meritum. Gry.
Weźcie sobie do ręki którykolwiek numer N+ i zgarnijcie jednego z redaktorów pod lupę. Sprawdźcie ile dostał dobrych gier, a ile cienkich. Tak, to boli. Granie w tytuły, które odpychają na kilometr grywalnością, grafiką czy dźwiękiem (te czynniki mogą występować tak wspólnie, jak i osobno) nie należy do najciekawszych doświadczeń życiowych. Wpiszmy to jednak w ryzyko zawodowe, ponieważ zazwyczaj kończy się na krótkiej recenzji i po kłopocie. Z drugiej strony pisząc tekst o grze-padace można sobie trochę pofolgować i czasami wychodzą z tego prześmieszne rzeczy.
Ciąg dalszy nastąpi...

OG

PS: Jakakolwiek zbieżność przedstawionych tu osób czy zdarzeń z realnymi osobami czy zdarzeniami jest całkowicie uzasadniona.

ATV Offroad
Dość niedawno odbyła się premiera amerykańskiej wersji. Można pograć w sieci. W online dostępne są dwa tryby: wyścig i freestyle. Postaramy się napisać coś więcej za miesiąc.

Hardware
Nie, nie będzie o sieciówkach, ale o nowej grze Sony. Hardware jest dziełem jej londyńskiego studia (tego samego, które stworzyło Dropshipa!). Jest to typowa gra sieciowa. Główne rolę w tym tytule będą grać maszyny bojowe (czołgi, transportery, ciężarówki, jeepy itd.). HW przypomina trochę TMB: O. Pojazdy są w większości szybkie i posiadają widowiskowe ataki. Wszystko dzieje się na zamkniętych arenach, na których śmigać będzie jednocześnie szesnastu graczy. Gra trzyma arcade'owy styl – jest szybko i prosto. Będzie osiem rodzajów pojazdów i kilkanaście środowisk.

Ciekawostka
Ci z Was, którzy mają Time Splitters 2 na pewno zauważyli, że gra ma tryb gry sieciowej, ale nie online. Najdziwniejsze jest w tym wszystkim to, że gra posiada możliwość konfiguracji ustawień sieciowych pod grę online. Okazało się, że ten tryb wyleciał z gry w ostatniej fazie produkcji. Jednak sprytni ludzie znaleźli na to sposób. Wystarczy podłączyć PS2 do komputera z zainstalowanym specjalnym programem, skonfigurować to wszystko, znać IP swojego przeciwnika i już można grać. Jednak metoda ta jest tak trudna i nieekonomiczna, że dzięki niej grają teraz chyba tylko sami twórcy. Zresztą obiecują, że w przyszłości zautomatyzują cały proces łączenia się z innymi graczami, ale jaki jest sens korzystać z tej metody skoro nie ma z kim grać. Jako ciekawostkę tylko podajemy link, pod którym znajdziecie wszystko, co potrzebne do odpalenia TS 2 w sieci: http://www.neoavalon.com/TS2O/setup/.

THPS4
W tekście o THPS3 w poprzednim numerze napisałem moją małą listę tego, co chciałbym/powinno się znaleźć w najnowszej odsłonie tej gry. I rzeczywiście większość z tego stało się prawdą w dniu jej wydania. Na początku pograłem sobie trochę offline, aby „poczuć styl" nowego Tonego. Gra okazała się być jeszcze szybsza i bardziej płynna niż wcześniejsza część. Jednocześnie poczułem się, jakbym wracał z długiej podróży. Łapiecie, o co chodzi? Łączenie się z serwerami zostało poprawione. Odniosłem silne wrażenie, że wszystko chodzi szybciej. Menusy są przejrzyste i miłe dla oka, w tle jeżdżą sobie skaterzy. Oczywiście jest tu nadal możliwość skonfigurowania sobie tego wszystkiego z poziomu gry. Nadal możemy sami założyć grę lub podłączyć się do istniejącej.
W THPS 4 w sieci gra o wiele więcej osób i jest to dobry znak. Na jednej mapce na raz zmieści się do ośmiu graczy. Przez kilka minut rozkręcałem się i nie zwracałem zbyt dużej uwagi na to, co dzieje się dookoła. W pewnym momencie podszedł Gulash i stwierdził: „Ależ to wszystko śmiga!". Patrzę i... Rzeczywiście. Nie widać tego po własnym skejterze, ale pozostali zawijają z kosmiczną prędkością. W przeciwieństwie do THPS3 nie można przewrócić innych zawodników. Czy to lepiej, czy gorzej? Nie wiem. Na pewno mniej realnie.
Przybyło trybów gry. Jest czesanie trików, berek, sprejowanie, jeżdżenie dla przyjemności, pojedynki... Jest tego dużo i jeśli zakładamy grę mamy do wyboru naprawdę wiele opcji konfiguracyjnych. Jednak największą innowacją jest z pewnością możliwość ściągania parków z netu i zapisanie ich na karcie pamięci. Dobrą wiadomością jest również to, że wcale nie zajmują aż tak dużo miejsca (kilkadziesiąt kilo). Oczywiście są to jak na razie tylko miejscówki tworzone przez graczy z całego świata. Tak, teraz każdy z Was posiadając THPS4 będzie mógł stworzyć park i opublikować go w sieci. Połączcie to sobie z opcją tworzenia własnego skatera i nagle okazuje się, że THPS4 jest grą o niewiarygodnym potencjale.
Z innymi zawodnikami komunikujemy się za pomocą klawiatury. Na dole ekranu wyskakuje to, co piszemy. Literowanie przy pomocy pada to prawdziwa katorga. Nie dość, że jest to męczące, to trzeba wyjść do menu i zatrzymać grę. Tylko sobie oczywiście.
Już nie raz przekonałem się, że ludzie grający online są przemili, nie inaczej jest z tymi pykającymi w THPS4. Pisząc skrótowo poprosiłem ich o pozowanie do zbiorowego zdjęcia i zgodzili się! Jeśli grafik był tak miły, to możecie je tu gdzieś obok ujrzeć.
Z recenzji wiecie już, że THPS4 jest o wiele lepszy od poprzednika – nie mogło być inaczej. Podobnie jest z trybem online – jest bardziej dopieczony i rozbudowany.
Jeśli myślicie, że jesteście dobrzy, to koniecznie musicie sprawdzić się z prosami zza oceanu.
Pokażcie im, gdzie ich miejsce!

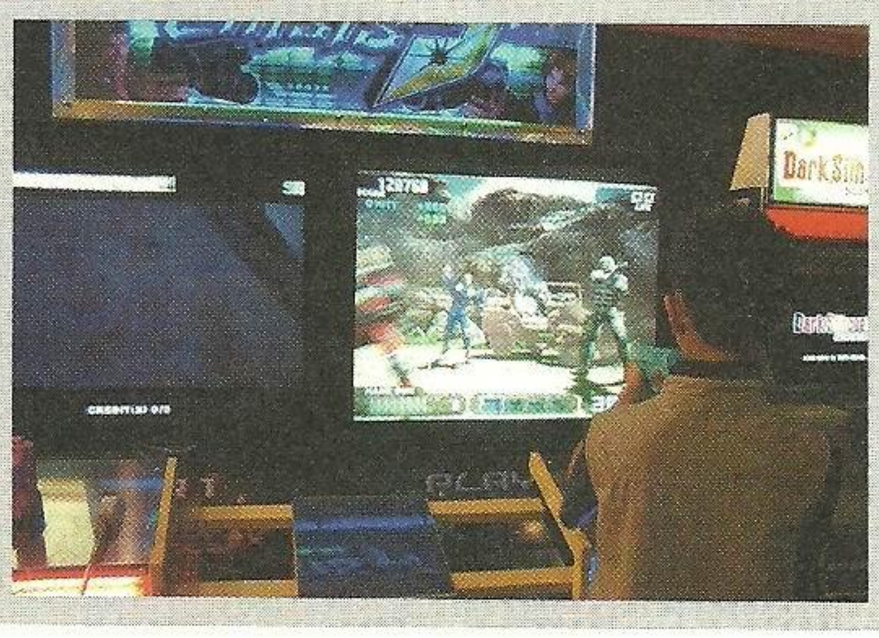
Koszykówki
Zaraz po Tonym przetestowaliśmy NBA Live 2003 i NBA 2K3. W NBA 2K3 mimo najszczerszych chęci nadal nie udało się nam zagrać, ale jesteśmy tak bardzo napaleni na tę pozycję, że będziemy próbować do upadłego. Jest problem z połączeniem się z oponentem online i raczej nie jest to nasza wina, ponieważ wielu innych graczy ma podobne trudności. Mimo braku doświadczeń z grania w sieci, spędziliśmy trochę czasu online i zaobserwowaliśmy kilka rzeczy.
Pierwsze, co od razu rzucają się w oczy, to różnice między graczami, który przycinają online w NBA Live 2003 i NBA 2K3. Jest to na pewno spowodowane w dużej mierze możliwościami sieciowymi obu pozycji. Ale po kolei.
Oba tytuły oferują zabawę tylko dla dwóch graczy. Można wyzwać kogoś lub czekać, aż ktoś to zrobi za nas. I tu zaczynają się różnice. W dziele EA zagramy mecz, pogadamy... I to wszystko. Tu w przeciwieństwie do NBA 2K3 gracze sami proszą o mecz i prawie zawsze przyjmują wyzwanie. Gra zazwyczaj jest płynna, choć to oczywiście zależy w głównej mierze od szybkości połączenia. Właściwie jest to rozrywka bez zobowiązań. Możemy wpaść na chwilę, pograć i wyskoczyć.
Podczas jednego z pierwszych meczów przegrywałem kilkoma punktami. Przeciwnik nagle przerwał rozgrywkę i zapytał się, czy poddaje się. Bezczelny. Pokazałem mu, że biali też potrafią skakać.
Sega bardziej się postarała. Wyzywając kogoś na pojedynek wybieramy, czy będzie to mecz przyjacielski czy punktowany w międzynarodowym rankingu graczy. Najlepsi wygrali pięćdziesiąt meczów nie przegrywając żadnego! Wyobraźcie sobie, co trzeba zrobić i jak być dobrym, aby wylądować w pierwszej dziesiątce. Ktoś może powiedzieć, że tacy goście ponabijali sobie punkty na słabych graczach. Nic z tego. Prosi nigdy nie przyjmują wyzwania lub po prostu ignorują nowych graczy, którzy nie mają przynajmniej kilku wygranych meczy. Niestety, nawet jeśli ktoś już przyjął wyzwanie, nie byliśmy w stanie się z nim połączyć. Szkoda. Im też byśmy pokazali.

I to tyle w tym miesiącu. C U Online!

ARCADIA
Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Ta gra nie pojawiła się na JAMMIE w Tokio. Jednak już miesiąc później w paru salonach w Japonii oraz w Chicago można było przetestować prototyp TIME CRISIS 3.

Automat działa pod systemem 246, więc wersja na PS2 jest więcej niż pewna.
Gdy kilka lat temu pojawił się Time Crisis 2, z miejsca zyskał sobie uznanie graczy, a tym samym i właścicieli salonów.
Można zaryzykować twierdzenie, że tak jest do dzisiaj. Mimo, że od jego premiery upłynęły cztery lata, wciąż jest trudny do kupienia na wtórnym rynku. Co było przyczyną tak dużej popularności TC2 w salonach, że nawet ubiegłoroczna konwersja tego hitu na PS2 nie spowodowała znaczącego spadku zainteresowania tą maszyną w salonach gier? Odpowiedź jest prosta – megagrywalność, prosty chwyt z zasłanianiem się przed kulami i możliwość niezależnego naparzania wszystkiego, co się rusza na osobnych monitorach przez dwóch graczy jednocześnie. Tego nie dają żadne inne strzelaniny arcade.
Po średnio udanym Crisis Zone Namco postanowiło wreszcie zdyskontować popularność TC2 i przygotowuje następcę z prawdziwego zdarzenia, czyli Time Crisis 3.
Prawdopodobnie wersję TC3 gotową już do sprzedaży zobaczymy dopiero na londyńskim ATEI, w styczniu lub na AOU Show w Tokio, w lutym przyszłego roku. Już teraz jednak znanych jest wiele szczegółów na temat tego automatu. Do wyboru dostaniemy cztery rodzaje broni: Pistolet z magazynkiem na 9 kul, śrutówka na 50 naboi, mająca większy zasięg rażenia ale dłuższy czas przeładowania, karabin maszynowy z magazynkiem na 150 kul identyczny z tym w TC2 oraz granatnik na 5 granatów.
Scenariusz podobnie jak w przypadku innych videostrzelnic zasadza się na zemście. Powstańcy walczą z terrorystami (teraz wszyscy walczą z terrorystami), a brat dziewczyny imieniem Alicja zostaje zamordowany w czasie potyczek. Alicja, której udziela głosu Lynn Harris także w poprzednich odsłonach TC, prosi VSSE o pomoc w zlikwidowaniu terrorystów. Dwóch agentów - Alan i Wesley przystępuje do pracy. Pracy jest dużo i można nabawić się odcisków od naciskania cyngla. Terroryści w grze trochę różnią się od tych występujących we wcześniejszych automatach TC.
Jeśli chodzi o bossów, to na pierwszym poziomie mamy czołg. Żeby go zlikwidować, strzelamy w wieżyczkę, wyrzutnie rakiet i gniazda karabinów maszynowych. Niestety - boss nie jest sam. Wspomagają go żołnierze, starający się odstrzelić nas ze swoich Uzi, kryjąc się za czołgiem, bądź popylając po ekranie w jeepach.



Na drugim poziomie bossem jest szybki szponiarz z wyrzutnią rakiet. Jemu także towarzyszy gromadka innych „claw guys" skaczących i trudnych do ustrzelenia. W tym wypadku nieodzowny jest karabin maszynowy i szybki refleks. Inaczej polegniemy na polu chwały.
Obudowa tym razem wygląda bardziej futurystycznie niż poprzednie, udekorowane masywnym plastikiem. Warto zwrócić uwagę na neony użyte nie tylko w celu podświetlenia logo gry. Zachowano możliwość linkowania, która przyniosła tak niesamowitą popularność TC2 w salonach oraz oczywiście pedał pozwalający na ukrycie się za przeszkodą. Przeładowanie broni zabiera jednak tym razem trochę więcej czasu.
Twórcy gry dopracowali także grafikę i widać tu zdecydowaną różnicę pomiędzy poprzednikami. Jak już jednak wspomniałem na wstępie grę zasila system 246, będący arcade'owym odpowiednikiem PS2. Integralną częścią tego systemu jest DVD. Do tej pory gry arcade korzystały głównie z nośnika danych w postaci kości EPROM. Sytuacja zmieniła się po wejściu na rynek NAOMI 2 i właśnie systemu 246 firmy Namco. Time Crisis 3 jest kolejną po World Combat i HOTD3 videostrzelnicą, która wchodzi w najbliższym czasie na rynek arcade. Warto także wspomnieć w tym miejscu o przygotowywanej przez Segę strzelnicy Virtua Cop 3, która - co ciekawe - wyposażona będzie także w pedał zastosowany w Time Crisisach. Wygląda na to, że japońskie firmy planują w najbliższym czasie prawdziwą inwazję strzelanin. Trochę dziwi to w sytuacji, gdy snajper z okolic Waszyngtonu pozbawił życia kilkunastu niewinnych ludzi.
Amerykański rynek wydaje się być w tym wypadku zamknięty na tego rodzaju automaty. Niestety, tego nie można było przewidzieć. Videostrzelnice to jeden z ostatnich bardzo popularnych typów automatów arcade. Widać to między innymi po kolejnych częściach wspomnianych gier. To czwarty z kolei Time Crisis i trzecie z kolei HOTD oraz Virtua Cop. Strzelanina ustawiona w salonie gier, wyposażona w duży ekran projekcyjny (albo dwa) to zdecydowanie inny klimat i możliwości niż eliminowanie kolesi na 14 calowym telewizorku w domowym zaciszu.
W przypadku wersji TC3 na PS2 by skorzystać z możliwości, jakie daje automat trzeba będzie mieć dwie PS2, dwa GunCony 2 oraz iLink, a to spora inwestycja. Niestety - być może konieczna, by w najbliższym czasie pograć w tę grę. Właściciele polskich salonów raczej nie ustawią się za nią w kolejce ze względu na cenę. Jak zwykle zresztą.

Val.B

FIGHT CLUB

Witamy po raz kolejny. Tym razem będzie nietypowo, bo na patelnię leci tylko kolejna postać z VF4 rozłożona na łopatki. Ćwiczcie kombosy, trzymacie wysoko gardę i nie dajcie się jesiennym zmianom pogody. Mnie w ostatnim czasie dorwało już dwa razy...

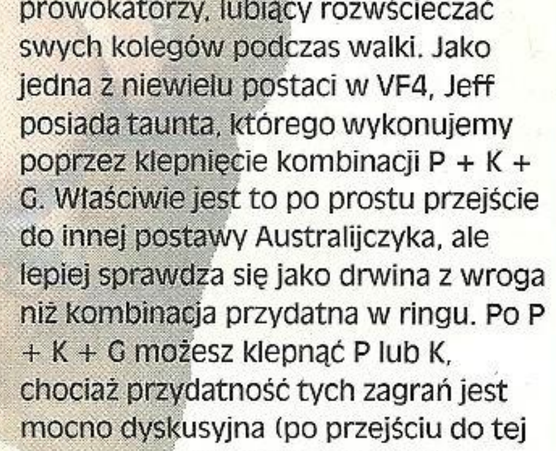
Txt: OG's Squad

JEFFRY

Jeśli nie przepadacie za zarozumiałym wrestlerem (tak jak ja), a jednocześnie lubicie dużo rzucać i preferujecie walkę czysto siłową, to możecie zerknąć na Jeffry'ego! Ten gigantyczny, ciemnoskóry Australijczyk również potrafi konkretnie poobijać przeciwnika, robiąc słuszny użytek ze swoich ogromnych mięśni. Faktem jest, że Jeff to nieco biedniejsza postać w stosunku do Wolfa, szczególnie jeśli chodzi o defensywę i ilość ciosów staggerujących. Niemniej jednak, także i on ma czym zaimponować podczas walki, a satysfakcja z wygranej jest o wiele większa niż w przypadku Kanadyjczyka. Grając Jeffem należy stosować podobne zasady jak u Wolfa – staggery, rzuty i countery to podstawa, jeśli chcesz odnosić zwycięstwa. Nieprzemyślana ofensywa i poleganie na szybkich ciosach (a tych Jeff ma jak na lekarstwo) nie przyniesie pożądanego rezultatu, a wręcz może się skończyć dla Ciebie tragicznie. Powinieneś znaleźć złoty środek pomiędzy ofensywą a defensywą, skupiając się jednak na tej pierwszej. Dobrze dobrane ciosy staggerujące oraz gra nakierowana na counterowanie bez wątpienia ułatwią Ci wsadzanie naprawdę silnych juggli, które zniechęcą szybkiego przeciwnika do znęcania się nad wolniejszym fighterem. Dobra – zajmijmy się teraz ciosami McWilda.

Szybki cios, z którego powinieneś robić częsty użytek, to p + P. Najlepiej stosuj go, aby przerwać atak nacierającego wroga w walce w zwarciu. Cios nie daje staggera na counter, więc przydać się może jeszcze tylko w jugglach. Technika przydatna do zmniejszenia dystansu dzielącego Cię od wroga, to z kolei p + P, t + P. Drugi cios przewraca wroga, dlatego też zaraz po trafieniu polecam szybki follow up, czyli np. p + P. Poza tym, ta kombinacja bezbłędnie zdaje egzamin w silniejszych jugglach. Techniką dosyć podobną do p + P jest p, p + P, czyli szybki łokieć o charakterystyce zbliżonej właśnie do p + P. Za jedno z szybszych zagrań Jeffreya należy uznać p, p + P, P. Ze względu na sporą szybkość, możesz sprawdzić tę kombinację w jugglach i przy próbie powstrzymania błyskawicznego ataku. Ciekawie prezentuje się p, t + P obracający przeciwnika do tyłu i stawiający nas w bardzo uprzywilejowanej pozycji! Po tym ciosie ładuj śmiało jakiegoś juggle startera. Aha, jeśli trafiony przeciwnik uderzy o ścianę, to dostaje staggera i przez dłuższą chwilę jest wystawiony na Twoje ataki. Z bliska uderzaj jak najczęściej t + P, który jest nieco dezorientujący i po trafieniu posyła wroga na matę. Dobrze spisuje się jako juggle starter. Sprawdź także t, p + P. Uderzenie oszałamia oponenta, który powoli osuwa się na ziemię, dając Ci mnóstwo czasu na zorganizowanie jakiejś ciekawej akcji. Niestety kombinacja ta nie daje staggera na blok. A szkoda, bo to z pewnością zwiększyłoby atrakcyjność tej techniki. Staggera na blok gwarantuje natomiast t, p, p + P, a w przypadku czystego trafienia od razu posyła delikwenta na deski. Nie ma jednak z czego za bardzo się cieszyć, gdyż cios jest koszmarnie wolny, a wstukanie po nim jakiegoś juggla wymaga dosyć sprawnych dłoni. Innymi słowy – nie polegaj na nim za często i używaj raczej w celu urozmaicenia rozgrywki. T, dp + P to o wiele przydatniejszy cios. Tylko spójrz jak pięknie przewraca wroga, a w razie bloku rozbija obronę oponenta i daje staggera. Po trafieniu gorąco polecam dorzucić p + P, a później... Reszta zależy od Twojej wyobraźni! Seria trzech podbijających punchy idących na mid, czyli dp + P, P, dp + P to genialne uzupełnienie skomplikowanych juggli na lekkie postacie. Próbuj atakować w ten sposób kucającego przeciwnika, a możliwe, że uda Ci się wybić go w powietrze i wsadzić juggla. Klasyczny uppercut Jeffreya, to bez wątpienia dp, dp + P. Wolny, choć wybijający wroga dość wysoko w powietrze. W przypadku pudła lub zablokowania możesz pożegnać się ze spora częścią energii Twojego zawodnika. Stosuj raczej rzadko i tylko w pewnych sytuacjach. Wolne kopniaki Jeffa takie jak, K, K to żadna rewelacja, ale zwróć uwagę na fakt, że po trafieniu z drugiego „buta", możesz wstukać d, dp, p + P + G i uzyskać w ten sposób ładnego multipartsa. Przeciętnym rozwiązaniem jest K, K, P, a to ze względu na ogromna powolność tej serii. Kiedy pierwszy cios trafi, to całość jest gwarantowana, ale to - niestety, zdarza się dość rzadko. Dobry kopniak na mid to d + K. Świetnie wchodzi w jugglach, a poza tym można go przedłużyć przez wciśnięcie P – polecam. Jeffrey ma też w swoim arsenale bardzo popularne zagranie w całej serii VF, czyli kolanko – p + K. Świetny juggle starter i jeden z ważniejszych ciosów jakimi dysponuje Australijczyk .

Tradycyjnie już, zablokowanie tego ciosu grozi potężną kontrą ze strony przeciwnika, ponieważ minie mnóstwo czasu, zanim Twój wojownik znów będzie mógł wykonać jakiś cios. Innym rodzajem kolanka jest t + K, wybijające przeciwnika tylko w sytuacji, kiedy uderzy na counter. Można przedłużyć tę kombinację poprzez P (z możliwością opóźniania). Z większej odległości polecam p, p + K – silny kopniak na mid, który przewraca przeciwnika przy celnym trafieniu. Czasami spróbuj też wykorzystać (świetny na koniec juggla) t, p + K, czyli kopniak na mid. Jeśli uderzysz czysto, to poślesz klienta na glebę. Bardzo słaba seria to P + K, P, P, chociaż jej niezaprzeczalną zaletą jest duża szybkość. Na dodatek ostatni celny cios wyrzuca adwersarza w powietrze. Wsadzenie gwarantowanego low throw zapewni Ci d + P + K – wojownik upada na kolano i jest przez chwilę zdany na Twoją łaskę. Nie zapomnij o p + P + K, oszałamiającym przeciwnika i pozwalającym na ładne przedłużenia juggli. Jak przystało na prawdziwego bydlaka, pan McWild potrafi konkretnie wyjechać z bańki, a to za sprawą szybkiej i naprawdę przydatnej kombinacji t, dp + P + K. Używaj tego zagrania bardzo często i po trafieniu staraj się przedłużyć przez t + P + G (fajny rzut). Silniejsza wersja omawianego ciosu z główki to t, p + P + K. Ten atak może bez problemu przewrócić wroga, ale ze względu na ogromne opóźnienie radziłbym skupić się na jego słabszym wariancie, czyli t, dp + P + K. Względnie przydatnym ciosem chargeable u Jeffa jest t, p, p + P + K. Nie muszę chyba mówić, że kombinacja ta daje porządnego staggera na blok, a przy czystym trafieniu zwala oponenta z nóg? dp + P + K to jeszcze jeden cios ułatwiający wykonanie low throw. Za silną dobitkę Jeffa uznajmy g + K + G – dosyć



szybka i silna, ale jeśli nie trafisz, to molestowanie na ziemi masz zapewnione.

Aha, po skończonych jugglach lub pojedynczych ciosach przewracających wroga na ziemię, korzystaj często z dobrodziejstw dobitki g + P. To silny cios, który bardzo ładnie zbiera także wstających przeciwników!

U McWilda znajdziemy też coś, co z pewnością docenią wszyscy prowokatorzy, lubiący rozwścieczać swych kolegów podczas walki. Jako jedna z niewielu postaci w VF4, Jeff posiada taunta, którego wykonujemy poprzez klepnięcie kombinacji P + K + G. Właściwie jest to po prostu przejście do innej postawy Australijczyka, ale lepiej sprawdza się jako drwina z wroga niż kombinacja przydatna w ringu. Po P + K + G możesz klepnąć P lub K, chociaż przydatność tych zagrań jest mocno dyskusyjna (po przejściu do tej postawy przeciwnik od razu wie co możesz zrobić). Jedynym plusem jest to, iż po P przyjętym na blok możesz wstukać p + P + G, co zaowocuje bardzo efektownym rzutem, po którym masz dużą szansę na trafienie oszołomionego wroga. W tym momencie dochodzimy do bardzo ważnego aspektu w grze Jeffreyem, a mianowicie do rzutów. Jednym z najlepszych zagrań tego typu jest tutaj dp + P + G. Bardzo ładnie odpycha wroga (stosuj do ringoutów), po czym ustawia go tyłem do McWilda i daje sporą przewagę klatek.

Staggera na ścianę lub silnego juggla masz niemal gwarantowanego. Docenić należy też t, p + P + G, ale raczej ze względu na sporą spektakularność niż efektywność. Rzut ten ma parę możliwości kontynuacji (np. p + P + G, p + P + G lub p + P + G, t + P + G) ale wyrwanie się jest tutaj nieprzyzwoicie łatwe (to nie to, co w Tekkenie), co skutecznie zmniejsza przydatność tego multipartsa. T, dp + P + G to prawdziwa uczta dla oczu, kiedy rzut wykonywany jest przy ścianie (sweet!!!). Normalnie można sobie go darować, gdyż Jeff dysponuje silniejszymi zagraniami. Nie zapomnij też o silnym dt, p + P + G oraz jeszcze silniejszym dp, dp + P + G. Miksując te rzuty z rozwagą i umiarem, doprowadzisz wroga do szewskiej pasji, a przy okazji pokażesz mu kto jest tutaj górą.

Pamiętaj – grając Jeffem blisko wroga, zawsze lepiej jest rzucić, niż bawić się w mozolne kasowanie energii słabymi, aczkolwiek szybkimi ciosami!

Na koniec parę juggli:

p + K, p, p + P, P, p + P
p + K, P, p, p + P, P, dp + K + G
p + K, P (cancel), P, P, t + P
p + K, P (cancel), dp + P, P, t, p + K
p + K, P, d + P, d + P, t, p + P
dp, dp + P, t + K, p + K
dp, dp + P, p + K, t, dp + P, P
dp, dp + P, P, P, t + K, P
t, p + P + K, d + P, p + K, dp + K + G

ISS PARTY

Witam w ISS Party! Czas na serio zabrać się za Pro Evolution Soccer 2. Dziś garść przydatnych informacji oraz zapowiadane oryginalne nazwiska piłkarzy rodem z Niderlandów. Jest też lista prawidłowych nazw klubów. Jeżeli chcecie się czegoś dowiedzieć – piszcie.

marcellus@neoplus.com.pl

Szczególiki

Są nowości w sterowaniu – odpadło najwolniejsze bieganie (z L1), a za to doszła długa wrzutka na napastnika (L1+Kółko) z dowolnego miejsca na boisku. Świetna sprawa.

Przy rzutach wolnych nie trzeba bezczynnie patrzeć czy zawodnicy w murze podskoczą czy nie. Teraz mogą nawet wybiegać. Oto szczegóły:

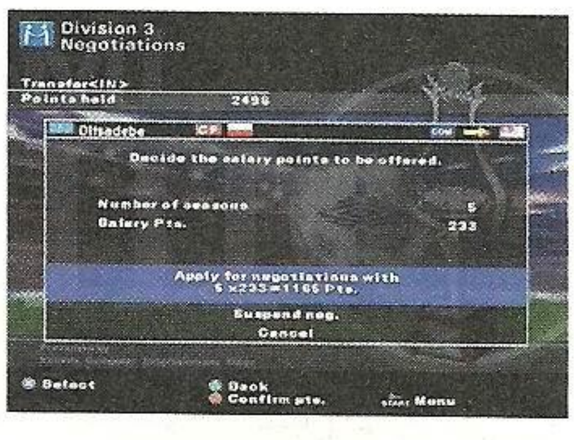
Kwadrat – wszyscy zawodnicy w murze podskakują
X – nikt nie podskakuje
R1 – jeden lub dwóch zawodników wybiega do strzelającego, aby zablokować strzał, a jeden zawodnik w murze podskakuje.
R1+X – jak wyżej, ale żaden piłkarz nie podskoczy.

Ma to swoje przyczyny – rzuty wolne są łatwiejsze do wykonania niż w PESie czy WE6 i teraz trzeba będzie się bawić w zgadywanie zamiarów przeciwnika, aby przeszkodzić mu w trafieniu do bramki.
A teraz prawdziwa rewelacja – wiadomym jest, że zawodnicy w poprzednich częściach mieli iście lemmingową naturę – biegali bezsensownie za każdą piłką i zupełnie niepotrzebnie potrafili wybiec z nią na aut lub wybić na rzut rożny. Teraz też tak robią, ale tylko do momentu, gdy nie zechcemy ich odwołać – wystarczy równocześnie nacisnąć R1+R2 i wychylić gałkę w przeciwną niż kierunek biegu stronę. Inaczej mówiąc – do tyłu.

Zmieniło się zachowanie piłki po długich podaniach na wysuniętego zawodnika – piłka po odbiciu od murawy nie leci tak bardzo do przodu i jest szansa, że napastnik zdąży do niej dobiec zanim obrońcy lub bramkarz wyjaśnią sytuację. Przy strzałach też jest inaczej – jest sporo rykoszetów, które mogą zmylić bramkrza, sporo odbić od poprzeczki lub słupka i zablokowanych przez obrońców strzałów. Wprowadza to trochę chaosu pod bramką, ale z drugiej strony adrenalina szybciutko zaczyna pulsować w żyłach.

Master League FAQ

Jak wiecie, rozrosła się Master League. W jej skład wchodzą trzy ligi. Zaczynamy oczywiście w trzeciej i właśnie start jest najtrudniejszy. Mało meczy, więc równie niewiele okazji do zarobienia punktów, a zawodnicy swoje zarabiają – za każdy mecz płacimy im część sumy, którą mają wyznaczoną na rok.
Zaczynamy ze składem lamerów i trzeba jak najszybciej zakupić lepszych zawodników. Oczywiście na początku nie ma co kupować zawodników z innych drużyn, bo to bardzo drogo kosztuje, ale jest kilku wolnych zawodników, których warto zatrudnić.
Na początku warto sprawdzić zawodników, którzy normalnie należą do Waszej drużyny. A nuż któryś z nich zechce dla Was grać. Oczywiście nie windujcie zarobków maksymalnie – zawodnicy klasowi i tak nie przyjdą do drużyny z trzeciej ligi, a trzeba liczyć się z punktami, bo łatwo się przejechać. A gdy kasa zaświeci pustkami trzeba będzie zaczynać od początku.
Dobrym miejscem do zarobienia kilku punktów są puchary, bo za występy w nich nie płacimy nic zawodnikom. Kilka punktów dostarczą też mecze towarzyskie w przerwie pomiędzy sezonami – zagrajcie je wszystkie.



Transferów można dokonywać tylko w wyznaczonych momentach, ale zwalniać zawodników można praktycznie w każdym momencie. Pamiętajcie jednak, żeby nie przesadzić z wyrzucaniem tych leszczy. Na zmienników się nadają, a w Master League bardzo ważna jest rotacja zawodników, bo szybko się męczą, jeżeli grają przez kilka meczy po pełne 90 minut.

Oto kilku dobrych i co najważniejsze tanich zawodników na pozycje ofensywne. Do defensywy, przynajmniej na początku, wystarczą zawodnicy podstawowi.

Olisadebe – napastnik - wiecie gdzie go szukać
Diouf – napastnik – Senegal
Rebrov – napastnik/pomocnik – Ukraina
Denilson – skrzydłowy – Brazylia
Fadiga – boczny pomocnik – Senegal
Mostovoi – pomocnik - Rosja
Babangida – skrzydłowy – Nigeria

Wśród obrońców i defensywnych pomocników jest mniejszy wybór – szukajcie w zespołach afrykańskich (na przykład Pierre Issa z RPA), południowoamerykańskich czy nawet azjatyckich (choć tam o klasowego zawodnika jest bardzo trudno). W Europie ci lepsi są już pozajmowani przez inne drużyny, a reszta jest niezbyt dobra. Jeśli macie patriotyczne zacięcie to zatrudniajcie Polaków – na przykład Wałdoch jest całkiem przyzwoitym obrońcą. Podobnie jest z bramkarzami – ze swej strony mogę polecić van der Sara z Holandii i Rustu z Turcji. To bardzo dobrzy bramkarze i niezbyt drodzy.
No i jeszcze jedno – nie oferujcie od razu długoletnich kontraktów, to się nie opłaca – trzeba więcej płacić za skuszenie zawodnika na długoletni kontrakt, a przecież niekoniecznie musimy tych zawodników trzymać tak długo w składzie. Zacznijcie od jednego roku i zaproponujcie mniej niż zawodnik wymaga, być może się zgodzi.

Po przejściu do wyższej ligi, możecie zacząć robić zakupy z prawdziwego zdarzenia. Ale uwaga! Ceny są wysokie – oprócz pomnożonych przez liczbę sezonów punktów, które będziemy wypłacać przez cały czas trwania kontraktu trzeba zapłacić odstępne dla klubu, z którego chcemy wyciągnąć zawodnika. Niemałe to sumy. Oto zawodnicy, których warto spróbować kupić grając w drugiej i pierwszej lidze i mając na koncie naprawdę sporą sumkę. No chyba, że chcecie grać składem takim, jaki dana drużyna ma w rzeczywistości – wtedy szukajcie na własną rękę.

Henry – napastnik – Francja. Rewelacja, szybki i niebezpieczny w sytuacjach sam na sam. Łatwo się urywa i dobrze trzyma przy piłce.
Shevchenko – napastnik – Ukraina. Potężny

PES 2 już jest w oficjalnej dystrybucji w Polsce!
Thank you Jaro!

strzał, duża szybkość i niezła gra głową.
Owen – napastnik – Anglia. Szybki jak myśl, idealnie nadaje się na egzekutora wykańczającego kontrataki.
Totti – napastnik/pomocnik – Włochy. Mocarny strzał, dobre podania. Czy trzeba czegoś więcej?
van Nistelrooy – napastnik – Holandia. Mocny, silny i skuteczny.
Zidane – pomocnik – Francja. Najlepszy wybór na środek pomocy.
Ronaldinho – pomocnik – Brazylia. Jak wyżej, ale statsy już nie tak wyśrubowane – wersja „ekonomiczna" Zizu.
Rivaldo – pomocnik/napastnik – Brazylia. Atomowy strzał, dobry drybling i spora szybkość.
Vieira – defensywny pomocnik – Francja. Dobra gra głową, świetny defensywny pomocnik.
Davids – defensywny pomocnik – Holandia. Szybki, zawzięty, obdarzony piorunującym strzałem i niezłym dryblingiem, byłby idealnym graczem na tę pozycję gdyby nie „nikczemny" wzrost. Dobrze uzupełnia się z Vieirą.
Giggs – lewy pomocnik/skrzydłowy – Walia. Zawołany drybler, mógłby iść z Tombą w zawody, świetnie wrzuca i na dokładkę jest szybki.
Roberto Carlos – lewy pomocnik/obrońca – Brazylia – szybkość, strzał, kondycja, „ostro bite piłki" w pole karne. Najlepszy na lewej stronie boiska.
Pires – lewy/prawy/środkowy pomocnik – Francja. Bardzo wszechstronny pomocnik, dobry technicznie, nieźle strzelający i dobrze podający.
Figo – prawy pomocnik – Portugalia. Szybki, silny prawy pomocnik. Mocno i celnie strzela oraz doskonale dośrodkowuje.
Beckham – prawy pomocnik – Anglia. Nie tak szybki i dobry technicznie jak Figo, ale z pewnością lepiej wrzuca i ma niesamowite uderzenie z rzutów wolnych.
Risse – lewy pomocnik/obrońca – Norwegia. Przyzwoity zawodnik na lewą stronę boiska, wersja „econo" Carlosa
Thuram – prawy/środkowy obrońca – Francja. Najlepszy na tej pozycji w całej grze. Bardzo szybki i pewny.
Maldini – lewy/środkowy obrońca – Włochy. Lepszy na środku niż na lewej stronie. Pewny punkt każdej defensywy, a na dokładkę świetnie podaje.
Stam – środkowy obrońca – Holandii. Silny i szybki środkowy defensor.
Nesta – środkowy obrońca – Włochy. Wolniejszy niż Stam, ale lepiej się wślizguje.
Campbell – środkowy obrońca – Anglia. Bardzo silny i niewywrotny. Dobrze walczy o górne piłki z najwyższymi nawet zawodnikami.
Hyppia – środkowy obrońca – Finlandia. Jak wyżej, ale już nie tak potężnie zbudowany. Pewny w swoich poczynaniach.
Couto - środkowy obrońca - Portugalia. Znakomity, choć już wiekowy, a przez to niezbyt szybki. Wersja „econo" Campbella.
Cannavaro – prawy/środkowy obrońca – Włochy. Na prawej stronie ustępuje tylko Thuramowi, ale jest gorszy w ofensywie i wolniejszy. Na środek chyba trochę zbyt niski.
Cafu – prawy obrońca – Brazylia. Najbardziej ofensywny prawy obrońca, dobry wybór, gdy lubimy by zawodnik z tej pozycji włączał się w akcje ofensywne.
Dudek – bramkarz - ... Nie odważę się go ocenić (hehehe), ale z pewnością łapie się do pierwszej piątki najlepszych bramkarzy w grze.
Buffon – bramkarz – Włochy. Pewny na linii, trochę słabszy przy wychodzeniu do piłek.
Kahn – bramkarz – Niemcy. Silny punkt każdego zespołu – mocny zarówno na linii jaki i przedpolu.

Oto prawidłowe nazwy klubów, w nawiasie podany jest skrót. Wpisujecie je w Edit Club Team. Możecie tam również zmieniać wygląd flagi klubowej, a także wygląd strojów – niestety ta opcja, choć dość rozbudowana jest skaszaniona przez brak podstawowego koloru... czerni. Bo to, co ją tu reprezentuje jest dość ciemną szarością. Niestety! No i jak tu zrobić nowe wyjazdowe stroje Liverpoolu czy Realu Madryt?

CELT - CELTIC FC (CFC)
CONNACHT - RANGERS FC (RFC)
ARAGON - MANCHESTER UTD (MTD)
LONDON - ARSENAL FC (AFC)
LIGURIA - CHELSEA FC (CFC)
EUROPORT - LIVERPOOL FC (LFC)
YORKSHIRE - LEEDS UNITED (LTD)
LAKE DISTRICT - WEST HAM UTD (WHU)
HIGHLANDS - NEWCASTLE UTD (NTD)
DUBLIN - ASTON VILLA FC (AVA)
CATALUNA - FC BARCELONA (FCB)
NAVARRA - REAL MADRID CF (RMD)
ANDALUCIA - VALENCIA CF (VCF)
CANTABRIA - RC DEPORTIVO (RCD)
PROVENCE - AS MONACO (ASM)
LANGUEDOC - OLYMPIQUE MAR. (OLM)
NORMANDIE - PARIS SG (PSG)
MEDOC - BORDEAUX (GDB)
RIJNKANAAL - AJAX AMSTERDAM (AXA)
NOORDZEEKANAAL - FEYENOORD (FRM)
FLANDRE - PSV EINDHOVEN (PSV)
MARCHE - INTERNAZIONALE (IFC)
PIEMONTE - JUVENTUS FC (JFC)
LOMBARDIA - AC MILAN (ACM)
UMBRIA - S.S.LAZIO (SSL)
EMILIA - AC PARMA (ACP)
TOSCANA - AC FIORENTINA (ACF)
ABRUZZI - AS ROMA (ASR)
WESTFALEN - BORUSSIA 09 (BVB)
ANHALT - FC BAYERN (BNM)
RUHR - BAYER 04 (BAY)
RHEINLAND - HAMBURGER SV (HSV)
PELOPONNISOS - OLYMPIAKOS (CFP)
BYZANTINOBUL - GALATASARAY SK (GSK)
MARAMARA - DYNAMO KIEV (FCD)
VALDAI - SPARTAK MOSCOW (FCS)
SELVAS - VASCO DA GAMA (CRV)
MATO GROSSO - PALMEIRAS (SEP)
PAMPAS - RIVER PLATE (ARP)
PATAGONIA - BOCA JUNIORS (ABJ)

Wszyscy prawdziwi zawodnicy z Holandii i ich oryginalne nazwiska. Nie podaję oczywiście Orange, a tylko sam numer – po co marnować miejsce?

Glasgow Rangers
066 - Arthur Numan
067 - Fernando Ricksen
063 - Bert Konterman
064 - Ronald de Boer
112 - Michael Mols

Manchester United
038 - Ruud van Nistelrooy
022 - Raimond van der Gouw

Arsenal
062 - Giovanni van Bronckhorst

Chelsea
015 - Mario Melchiot
010 - Boudewijn Zenden
003 - Winston Bogarde
007 - Ed de Goey

Newcastle United
049 - John Karelse

Aston Villa
107 - George Boateng

FC Barcelona
004 - Philip Cocu
011 - Marc Overmars
018 - Patrick Kluivert
008 - Frank de Boer
019 - Michael Reiziger

Deportivo la Coruna
013 - Roy Makaay

Ajax
009 - Fred Grim
026 - Rafael van der Vaart
113 - Richard Witschge
027 - Ferdinand Vierklau
006 - Tim de Cler
023 - Cedric van der Gun
012 - Richard Knopper
032 - Brutil Hose
105 - Maarten Stekelenburg
114 - Johny Heitinga

Feyenoord
077 - Edwin Zoetebier
056 - Patrick Paauwe
061 - Kees van Wonderen
051 - Paul Bosvelt
065 - Pierre van Hooijdonk
052 - Ferry de Haan
059 - Ulrich van Gobbel
103 - Ramon van Haaren
053 - Jan de Visser
072 - Ronald Graafland
110 - Carlo L'Ami
071 - Henk Timmer
115 - Civard Sprockel
116 - Glenn Loovens
117 - Robin van Persie

PSV Eindhoveen
046 - Ronald Waterreus
048 - Kevin Hofland
045 - Wilfred Bouma
037 - Mark van Bommel
039 - Arnold Bruggink
035 - Jurgen Dirkx
036 - Ernest Faber
042 - Theo Lucius
074 - Rob Wielaert
034 - Andre Ooijer
104 - Jurgen Colin
041 - Jon de Jong
068 - Jan Vennegoor of Hesselink (Hesselink)
044 - Patrick Lodewijks

Internazionale
020 - Clarence Seedorf

Juventus
005 - Edgar Davids

Lazio
021 - Jaap Stam

Hamburger SV
014 - Erik Meijer
111 - Ingo Hertzsch

Holandia
025 - Edwin van der Sar
021 - Jaap Stam
008 - Frank de Boer
062 - Giovanni van Bronckhorst
019 - Michael Reiziger
005 - Edgar Davids
004 - Philip Cocu
011 - Patrick Kluivert
038 - Ruud van Nistelrooy
018 - Marc Overmars
013 - Roy Makaay
015 - Mario Melchiot
066 - Arthut Numan
037 - Mark van Bommel
051 - Paul Bosvelt
020 - Clarence Seedorf
064 - Ronald de Boer
010 - Jimmy Floyd Hasselbaink
045 - Wilfred Bouma
065 - Pierre van Hooijdonk
028 - Sander Westerveld
106 - Oscar Moens

Sekrety

Zmiana nazwy klubu
Klubom można przypisać nazwę, którą będzie wymawiał komentator. Wystarczy na jakimkolwiek poziomie trudności zdobyć drużyną klubową Konami-Umbro Cup. Nazwy przydzielamy w menu Edit Club Team. Ciekawostka – jest nawet Warszawa!

Zespoły All Star.
European All Star
Zdobądź International Cup na dowolnym poziomie trudności.

World All Star
Wygraj International League na dowolnym poziomie trudności.

Europejskie zespoły All Star
Zdobądź European Cup zespołami Anglii, Niemiec, Francji, Holandii i Włoch, aby odkryć drużyny All Star tych narodowości.

Południowoamerykańskie zespoły All Star
Zdobądź American Cup zespołem Brazylii i Argentyny, aby odkryć drużyny All Star tych narodowości.

Legendarne gwiazdy piłki nożnej w Master League
W Umbro Challenge zdobywaj w każdym z wyzwań ponad 1200 punktów – status Fantastic. Taką samą ocenę (Fantastic) uzyskaj w challenge'u złożonym ze wszystkich podstawowych. Będziesz mógł do swej drużyn ML zatrudnić stare sławy piłki nożnej.

To tyle w tym miesiącu. Grajcie w PES2 do upadłego i piszcie, co o niej sądzicie.

Marcellus

PS: Na koniec Majkel pozdrowi pewnego Anglika:
Special thanks to Mark Barrow for being an all round helpful friend
in getting this great game. Thank You - Majkel
No i pozdrowił.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

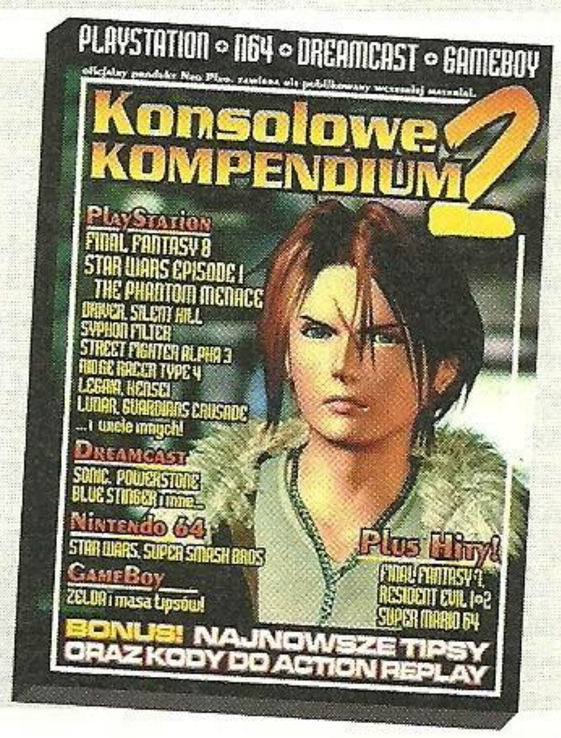
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

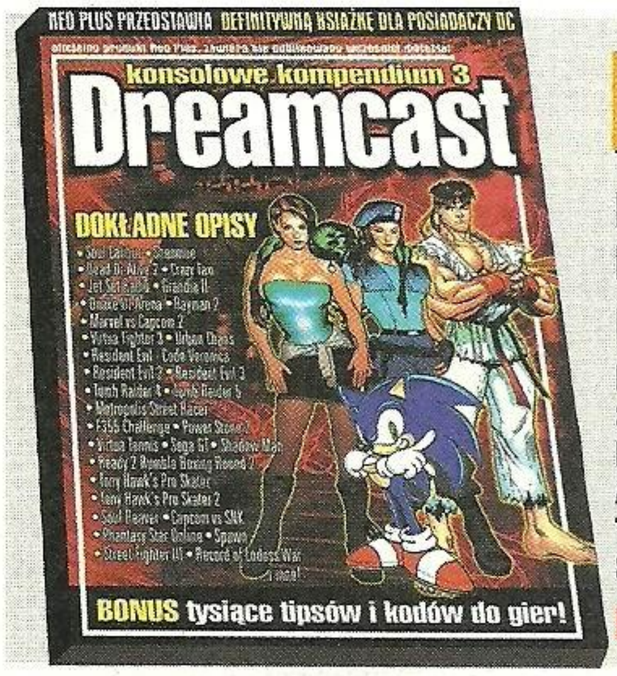
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

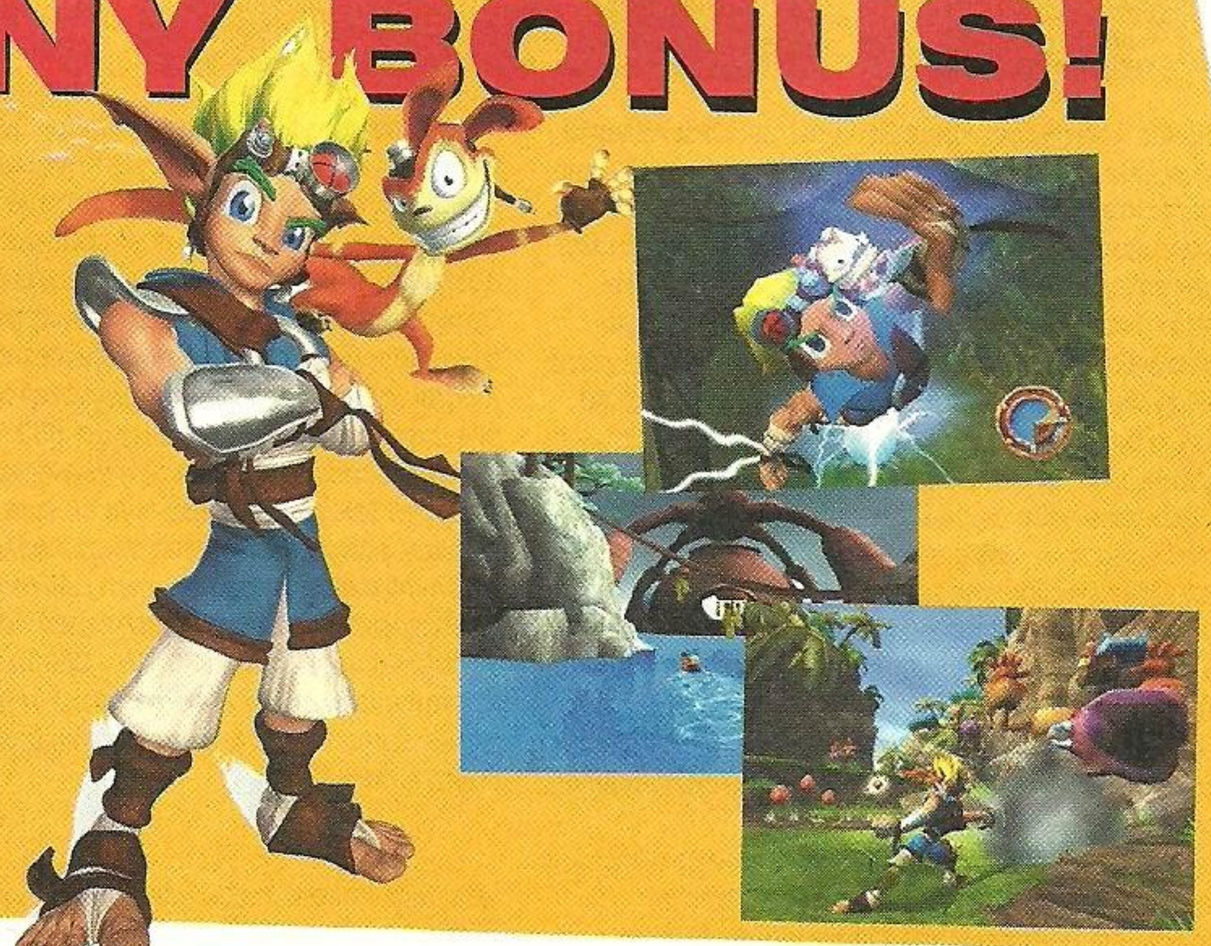
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

ŚWIĄTECZNY BONUS!

ZAMÓW DOWOLNA, KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY JAK & DAXTER NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 75 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: gulash@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 848-69-28 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! W związku z „tajemniczymi" zniknięciami z magazynu pokaźnej części archiwalnych numerów Neo Plus jesteśmy zmuszeni wstrzymać sprzedaż niektórych z nich. Oto lista dostępnych numerów:

NUMERY o1 - 05 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 Styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, Saga Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część: 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PLAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

		-			

.....

telefon: .....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Shaun Palmer's Pro Snowbaording, Tsugunai, Wipeout Fusion, Ace Combat 04, Moto GP 2, Maximo, Conflict Zone
EXTRA: FINAL FANTASY X okiem Banana, pierwsze spotkanie z VF4

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

F.A.Q

W tym miesiącu nie obrodziło w prace graficzne... Za to korespondencja jak zwykle ciekawa. Do przeczytania po Świętach!

gulash@neoplus.com.pl, marcellus@neoplus.com.pl

TECHNIKALIA

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Czy laser w konsoli PS2 ulega uszkodzeniu w wyniku działania modchipa lub używania płyt cdr, dvdr?

xXx

Lasery we wszystkich konsolach podczas czytania jakichkolwiek płyt innych niż gry (a mogą to być płyty z muzyką, czy filmy) same z siebie się nie psują. Wśród użytkowników panuje błędna opinia, jakoby laser w przypadku niektórych płyt (tych o gorszej jakości) musiał wysyłać wiązkę o większym natężeniu lub coś podobnego, nic takiego nie ma miejsca.
Przyczyną awarii najczęściej jest mechaniczne uszkodzenie następujące przez większe zużycie lasera na skutek wielokrotnych prób czytania danych zapisanych na złej jakości nośniku. Niech każdy wyciągnie z tego własne wnioski.
Inna sprawa, to fakt, że modchipy wymagają zwiększonego napięcia od płyty głównej co również może doprowadzić do awarii.

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że w tych sprawach nie jestem mocny. Zamierzam zakupić amplituner Yamaha RX-V630 i w związku z tym mam pytania: Jaki przewód będzie najlepszy do podłączenia PS2, czy powinien to być przewód optyczny czy chinch i dlaczego?

niemocny w tych sprawach

We wszystkich amplitunerach wyposażonych w cyfrowe systemy dekodowania dźwięku przestrzennego są wbudowane wejścia optyczne. To właśnie te wejścia służą do wprowadzenia sygnału cyfrowego i tylko przez nie taki sygnał może być dostarczony.
Podłączając przez chinch można uzyskać co najwyżej Dolby Pro Logic I/II. Uzyskany tak sygna analogowy cechuje się mniejszą dynamiką i znacznie większymi szumami.

Na początku rutynowo pozdrawiam całą redakcję. Czytałem jakiś czas temu na łamach Neo+, o projekcie następcy PS2. Napisane tam było o procesorze „Cell" który to ponoć miałby komunikować się z innymi procesorami przez Internet, w celu dzielenia z nimi mocy obliczeniowej.
Ciekaw jestem jak mogłoby to być możliwe przy tak powolnych łączach jakimi w tej chwili dysponujemy?

Łukasz

To niestety prawda. Sony ma bardzo ambitne plany, ale wątpię by udało im się je zrealizować do 2005r. Główną przeszkodą pozostaje niewydolność sieci. Pozwolę sobie przytoczyć tu cytat jakiegoś użytkownika forum, na którym ten temat został poruszony.
„Jak można mówić o takich planach podczas gdy opóźnienia na magistralach mierzy się w milisekundach, a przepustowości łącz internetowych w kilobitach?"

W związku z powstaniem Linuxa na Xboxa chciałbym się dowiedzieć jak mogę podłączyć klawiaturę i myszkę USB do portów przeznaczonych na pady?

JuggleR

Można samemu to wykonać. Musiałbyś zaopatrzyć się w kabel USB i przedłużacz do pada. Słyszałem też coś o klawiaturze do Xboxa, która miała powstać dla jakiegoś RPGa, więc może warto poczekać.

Orientujesz się czy Panasonikowa wersja GameCube różni się technicznie czymś poza możliwością odtwarzania DVD? Czy jest wersja euro tej konsoli?

Kubet

„Duży" GameCube ma dodatkowo wyświetlacz i pilot w zestawie. Jeżeli chodzi o układy odpowiedzialne za grafikę, to w obydwu konsolach pracuje ten sam procesor IBM, oraz chip graficzny ArtX stworzony przez ATI przy współpracy firmy NEC. Wersji europejskiej nie ma i pewnie już nie będzie.

Prezenty mile widziane

Elo!
Mam małe pytanko. Dlaczego Neo+ nie obchodzi urodzin? Mógłby wyjść jakiś specjalny numer z dodatkami lub niespodziankami. Właściwie ile to już lat?

Licker

Hehehe, na razie N+ jest młode i oczekuje prezentów, a nie je rozdaje. Nie krępujcie się, przysyłajcie.

Miszcze z wp.pl

Na gry.wp.pl jest taka informacja:
„Colin McRae Rally 3 na konsole PlayStation 2 trafi do sklepów w lutym 2003 roku – mówi Codemasters. Trochę wcześniej grę dostaną posiadacze Xboxa, premiera bowiem na tą platformę została ustalona na 10 grudnia. Opóźnienie wydania gry, jak twierdzi producent, wynika z potrzeby optymalizacji grafiki i paru innych elementów."
A u Was recenzja - czego, jakiejś bety ?
Serio pytam, bo jak Codemasters nadal robi tę grę, to jakim cudem Wy macie już recenzję?
Dzięki

Piotr L.

**Nie. U nas była recenzja pełnej wersji Reviev Code od Codemasters, którą otrzymaliśmy od polskiego dystrybutora CMR 3.0 – CD Projektu. A ten news tyczy się tylko i wyłącznie USA. Jak widać w Europie wyszła wersja mocno niedorobiona, skoro przed wydaniem jej za oceanem potrzebne są kilkumiesięczne poprawki. Shame on you, Codies!!!
Poza tym ktoś mógłby delikatnie wspomnieć kolegom z WP, że jednak mieszkamy w Europie... No chyba, że newsy o grach na WP czyta dziesięciomilionowa Polonia amerykańska.**

McRae strikes back

Hej,
Mam pewne pytanie natury, powiedzmy, technicznej dotyczące recenzowania gier. Konkretnie chodzi mi o recenzje Colina trzeciego. Nowy numer Neo kupiłem 31 października. Skoro jest tam recenzja to zakładam, że grę musieliście dostać od dystrybutora przynajmniej dwa tygodnie wcześniej. Dystrybutor otrzymał płyty od wydawcy (bo egzemplarzy dostają chyba kilkanaście, jak nie kilkadziesiąt) jeszcze jakiś tydzień przed Wami (teoretycznie oczywiście bo mogę się mylić). Przechodzimy do sedna - dlaczego IGN i Gamespot nie recenzują tej gry skoro na pewno już ją katują i podejrzewam, że trochę dłużej niż Marcellus? Maja w tym względzie jakieś ograniczenia?
Czy może mogą to zrobić dopiero po oficjalnej premierze, żeby nie zniechęcić potencjalnych nabywców?
Jeszcze kilka słów o tym co Grabarz pisał o demie Splinter Cell. Recka dema jest moim zdaniem trochę nieobiektywna.Bardzo mocno przebija przez nią miłość (a przynajmniej olbrzymia fascynacja) do MGS 2. Wiem, że za nic w świecie nie da się uniknąć porównywania tych dwóch tytułów, ale Grabarz chyba troszeczkę za mocno faworyzuje dzieło mistrza Kojimy. Panie Grabarzu, niech pan popatrzy na to z trochę innej strony. Ta gra nie ma być klonem MGS.
To coś zupełnie innego i zupełnie inne klimaty, chociaż jak to ktoś kiedyś napisał zbliżona półka gatunkowa. Teraz będę złośliwy "Jest też niejaki problem z rozpieraniem się i zawisaniem na rurach". Tak napisał Grabarz. A Snake nigdzie się nie może rozpierać. Też się mogę czepiać.
Oj będzie wojna w stylu Quake vs Unreal. Jeżeli chodzi o błędy to KAŻDA gra je ma. Nie ma gier idealnych i bezbłędnych, w których nic by gracza nie denerwowało (Zelda: Ocarina of Time na N64?), więc będą zapewne i w Splinter Cell. Zaczekam do recki pełnej wersji, którą i tak Grabarz napisze, bo po prostu nie da tego zrobić nikomu innemu. Wtedy będziemy polemizować.
Pozdrawiam

Arioh

**IGN i Gamespot nie grają w Colina i jeszcze długo nie pograją. A to z tej prostej przyczyny, że w USA, CMR 3.0 jeszcze się nie ukazał (patrz odpowiedź powyżej). Amerykanie znani są z tego, że piszą tylko o własnym podwórku („Polska? A gdzie to jest? Gdzieś w Azji? Nie? No to może w Afryce?"). W jednym masz całkowitą rację – zdarza się, że wydawca w jakiś sposób blokuje recenzje nienajlepszych tytułów w Internecie, aby nie osłabiły sprzedaży. Recki ukazują się, więc po kilku dniach/tygodniach (albo wcale) od premiery. A to, co już udało się wyszarpać od naiwniaków, to ich. Paskudna polityka, ale skuteczna.
Recka pełnej i ukończonej wersji Splinter Cell w następnym numerze, ponieważ dopiero 15 listopada ostateczna wersja pojechała do tłoczni.**

Gangsta shit

Yo!
Dopadłem właśnie nowy numer i wymiata - nie dzięki Wam hehe, tylko dzięki grom, które wyszły w aż takiej liczbie. Zauważyłem, że czytanie dobrego numeru Neo Plus jest równie zajebiste, jak granie w extra gierkę - czy to nie dziwne? A może nawet chore, hehe. Ciekawy jestem czy ktoś jeszcze ma takie odchyły w doznawaniu przyjemności - podsumowując nowy numer: Grafika - 9, Dźwięk 9 (można sobie podłożyć dowolny soundtrack, ale obniżam ocenę, bo matka coś truła z kuchni i tłukła się kotletami), a Grywalność/Czytalność - 10.
To na ten temat tyle - zauważyłem też list Bandit'a i coś w tym jest – to znaczy koleś ma konkretnie nawalone, ale sam fakt, że Xbox nie sprzedaje się zbyt dobrze (głównie w Japonii, bo gdzie indziej nie jest aż tak źle) i to, że Microsoft wykupił od Nintendo 49% udziałów Rare jest naprawdę niepokojący. Nie mam tu na myśli akcji czytelników ze schizofrenia paranoidalną (wiedzieliście, że co czterdziesty Polak ma schizofrenię?) - ale jeśli Xbox będzie porażką, to możliwe że rynek PCtowy zassie nam najważniejsze firmy (o ile oczywiście Microsoft je wykupi).
Sam fakt Rare na Xbox'ie nie jest dla mnie wielką tragedią (choć mam sentyment do wielkiego N), tym bardziej, że to Nintendo zdecydowało się sprzedać udziały Microsoftowi, ale jeśli Newsy dotyczące gier Rare przestaną być zamieszczane w działach Videogames, to będzie to nasza porażka w wojnie z PCtami, która jak wiadomo toczy się już długo.
Mam jeszcze jedno pytanko do Was - napisaliście o miganiu w telewizorkach - ale na przykład gry na DC nie mają migania, PS2 ma koszmarne miganie prawie zawsze i wszędzie (już pomijając brak antyaliasingu). Wiem, że Xbox też migania nie ma, a GameCube'a nie widziałem w akcji na tyle, żeby powiedzieć. Ale jak leciało demo w Media Markt to chałupa w Luigi Mansion migała jak cholera. Jestem pewien, że miganie jest też zależne od konsoli, ale może jest to po prostu problem natury rożnych rodzajów stosowanego antyaliasingu - więc jeśli nie macie co robić, to powiedzcie co tu się dzieje? Great Luv,

Gangsta

**To, że Microsoft wykupił udziały Rare nie znaczy, że każe im robić gry na PC. Co do migania – zależy to nie tylko od antyaliasnigu, ale również od jakości telewizora – na plazmach i innych wypasach tak nie mruga. No i od kabelków – po chinchach obraz zawsze będzie kiepskiej jakości. Dopiero Scart lub S-Video dają lepszy obraz. A na DC niektóre gry bardzo ładnie migotały. Nie ma co narzekać – za kilka/kilkanaście lat wszyscy będą mieli plazmy i HDTV i skończą się te problemy, hehe. Już teraz można sobie takie TV kupić, ale ceny zaczynają się od kilkunastu tysięcy złotych... Marzenia.
A co do obawy podkradnięcia przez rynek pecetowy developerów konsolowych – że co? To konsole mają przed sobą przyszłość i jak na razie przepływ odbywa się w drugą stronę. Produkcja gier na konsole rośnie, na PC zaś spada. O przyszłość konsol nie musimy się martwić. Skłonić do myślenia może za to zagrożenie monopolem... Patrz na kolejnej stronie list Kennera.**

Dream my little Dream

Cześć,
Jestem zagorzałym czytelnikiem Waszej gazety od przeszło roku. Krótko, ale tak jakoś wyszło. Jestem posiadaczem konsoli PSX, PS2 i DC. Oprócz tego posiadam kompa. Moja mama stara się mnie namówić na sprzedaż PSXa mówiąc "po co ci tyle tego, masz PS2 sprzedaj jedynkę".
Mam sentyment do tej konsoli, więc się jej nie pozbędę. Na tych konsolach się nie skończy. Już mam w planach kupno na wakacje jakiejś nowej konsoli, może NGC?
Ale nie o tym chciałem pisać. Ostatnio regularnie odwiedzam stronę www.dcemulation.com i polecam ją osobom, które mają w domu Dreamcasta i dostęp do Internetu.
Ludzie! Na tę konsolę są pisane takie rzeczy, o których PS2 może tylko marzyć.
Oglądał ktoś na PS2 film z kompa w formacie DivX? A na Dreamcaście? Bo ja tak. Słuchaliście mp3 na swojej konsoli? Ja na DC tak.
Na tej stronie jest dużo rzeczy do ściągnięcia. Nie mówcie, że makaron jest do niczego, bo już nawet nowe gry nie wychodzą. Warto go kupić dla tych setek darmowych programów, które są dostępne między innymi na tej stronie. Ja posiadam nawet odtwarzacz mp3, do obsługi którego jest potrzebny DC z VMU bez konieczności podpinania TV. Wszystko jest wyświetlane na karcie.
Może moglibyście zrobić jakiś korner w gazecie na temat sceny na Dreamcasta? Moim zdaniem byłoby to bardzo ciekawe. Może dział mógłby się nazywać DC BackStage?
Pozdrowionka dla całej redakcji NEO PLUS.

hugoct@op.pl

DC jak Amiga – wiecznie żywy. Jeszcze trochę i podobnie będzie w przypadku Xboxa. Dział DC BackStage? Niekoniecznie. Ale przecież całkiem często w Neonie pojawiają się różne ciekawostki ze sceny DC, choćby we Freeware.

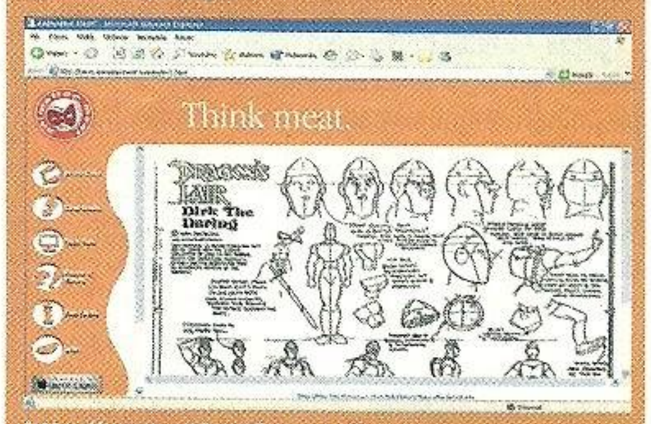
Miody ma rację

Witam!
Mam problem. 11-letni brat mojej dziewczyny

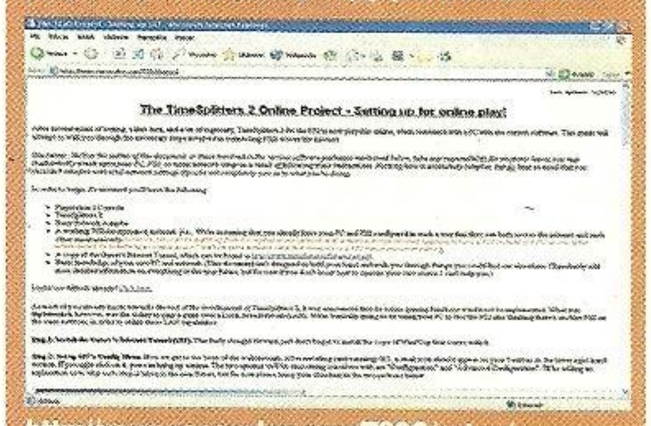
CHŁODNE STRONY

Jeśli macie wolną chwilkę, zajrzyjcie na nie.

http://halo.ibonk.com
Ciekawa to mało powiedziane. Na tej stronie znajdziecie między innymi filmy przedstawiające zabawę chłopaków z fizyką świata HALO - wystrzeliwywanie warthoga w powietrze, zespołowe loty komandosów i inne cuda. Rewelacja.



http://www.animationmeat.com
Coś dla fanów starej szkoły i Dragon's Lair. W dziale Prime Cuts znajdziecie szkice wykonane przez Dona Bluth'a wykorzystane przy produkcji Dragon's Lair i Space Ace. No i masę rzeczy przydatnych dla początkujących animatorów.



http://www.neoavalon.com/TS2O/setup/
W TimeSplitters 2 na PlayStation 2 można zagrać w Internecie. Na tej stronie autor wyjaśnia dość szczegółowo w jaki sposób to zrobić. Ale uwaga - poza angielskim potrzebna jest pewna znajomość sieci komputerowych.

http://gameindustry.biz/charts_page.php
Chcecie wiedzieć jakie gry w tej chwili najlepiej sprzedają się w Wielkiej Brytanii? Wskoczcie na tę stronę. Anglia nie od dziś nazywana jest reprezentatnem całej Europy, jeśli chodzi o sprzedaż softu.

http://www.e3girls.com
Już zachęcaliśmy do odwiedzania tej strony, ale zrobimy to jeszcze raz. Znajdziecie tu tysiące zdjęć hostess z wystawy E3, poprzebieranych za bohaterki gier. Bez problemu wybierzecie coś sobie na tapetkę.

gnębi mnie od jakiegoś czasu twierdzeniem, że są różnokolorowe PS2 (na przykład czerwone). Mówiłem mu nie raz, że to raczej niemożliwe (może pomylił PS2 z GC), bo wspomnieliby o tym w prasie branżowej, ale on się upiera, że takowe istnieją. Ale teraz jest jeszcze gorzej, bo w zeszłym tygodniu był w poznańskim EMPiKu i na własne oczy widział różnokolorowe konsole PS2! Może to źle, ale nadal mu nie wierze i dlatego zwracam się do Was z małą prośba. Napiszcie mi proszę, kto ma racje. Czy kolorowe PS2 (dostępne dla każdego śmiertelnika nawet w Polsce) rzeczywiście istnieją i są w sprzedaży? Gdy pokażę mu to czarno na białym w N+, to pewnie wreszcie uwierzy (albo ja uwierzę).
Z góry dziękuję.

Henryk

Młody ma rację, Heniu - kolorowe konsole PS2 istnieją. Zresztą pisaliśmy już o tym kiedyś w N+. Sprawdź zresztą sam, właśnie w EMPiKu można je kupić. Obudowy dostępne są w pięciu kolorach – srebrnym, czerwonym, żółtym, niebieskim i białym. Chłodna sprawa. Ja mam chrapkę na srebrną, a Ty Ash? (A ja na małą, 42-calową plazmę do sypialni – Gsh).

Z cyklu: nasze ulubione

Czy DVD w PS2 jest dobrej jakości?

Burzaxxx

Przyzwoitej... Jak nie masz plazmy to styka.

Konsola ze Stanów

Cześć!
Mam parę pytań:
1. Co mam zrobić aby Xbox sprowadzony ze Stanów działał u mnie.
2. Mam telewizor 100Hz, czy to wystarczy?
3. Czy potrzebuję jakiś przełączników/kabelków, aby konsola działała?
4. Jeżeli tak to gdzie mógłbym takie rzeczy nabyć?
5. Czy jeżeli połączę u mnie w domu Xboxa używając Xbox Live to czy będę w stanie połączyć się z graczami ze Stanów? I czy będzie możliwa u nas taka rozgrywka, czy to tylko tak będzie w Stanach?
Prosiłbym o szybką i fachową odpowiedź. Z góry bardzo dziękuję.

tongpu

PS: Czy GameBoy Magazyn nie mógłby się ukazywać trochę częściej, bo raz na dwa miesiące to trochę rzadko?

1. Zasilacz podający napięcie 100-110V, kabel SCART lub telewizor z NTSC.
2. Wystarczy w zupełności. No chyba, że masz na zbyciu kilkadziesiąt tysięcy – kup sobie plazmę lub HDTV.
3. W zasadzie nie, patrz punkt 1. Przydałby się jednak dobry kabel A/V do Xboxa.
4. Transformator napięcia kupisz bez problemu w sklepach elektrycznych.
5. To nie jest do końca jasne. Stawiamy, że tak. Live w Europie rusza w marcu 2003.
PS: Niestety, na razie jest to niemożliwe. Ale może... Kiedyś...

Wykasujemy Ci dane!!!

Cześć,
Chciałem się zapytać czy pliki z filmami, które można z Waszej strony ściągnąć są całkowicie bezpieczne i czy nie mają wirusów.
Mówił MARKUS-X. Oby tak dalej, nara!

Nie. Dołączamy do nich złośliwe wirusy i planujemy zapanować za ich pomocą nad światem! Buhahaha... Buhahaha... (śmiech Dr. Evila).
Ups, chyba się wygadałem... (shuddup Marcello – Gsh)

Mario Sunshine suxx?

Kupiłem właśnie Super Mario Sunshine.
Oto moje spostrzeżenia. Gra jest wyśmienita, ale to, co Shigeru Miyamoto zrobił z kamerą woła o pomstę do nieba.
Mało tego. Chciałbym, aby ten BAŁWAN (tak - straciłem do niego szacunek), zagrał sobie chwilę w swoje wielkie dzieło i zobaczył na ile doprowadza ono do szału (chodzi o kamerę).
Przykład? Proszę bardzo - jest oto bowiem cudowne miejsce (coś a la wesołe miasteczko). Zadaniem gracza jest dostać się na szczyt diabelskiego młyna po jego zewnętrznej stronie (takie rusztowanie czy cuś). Tam czekają na nas stalowe kraty, po których (używając jetpacka) musimy wspiąć się do góry.
A więc do dzieła. Tylko, co mam @#$!@ !@# zrobić w momencie gdy podczas skoku i kierowania Mario, kamera robi zwrot o 180 stopni "filmując" całą sytuację z... przeciwnej strony budowli? Dla jasności podam, że w tym momencie nie widzimy Mario tylko elementy budowli. Toż to skandal! Można oczywiście posłużyć się manualem, ale tak się akurat składa, że nie za bardzo jest na to czas. Gdy ustawimy kamerę, kierowany przez nas bohater spada sobie na ziemię! Takich sytuacji jest sporo, ale ta doprowadza mnie do szału. Mogę zrozumieć jakiś trudniejszy etap w grze, w którym mam problemy, ale przytoczony przykład to istne przegięcie. Zwykła partanina! Po półgodzinie prób, zużyciu wszystkich zwrotów ze słownika wyrazów niestosownych (pod adresem gry i jej autora) postanowiłem napisać do Neo. Grę ze względów bezpieczeństwa (chodzi o bezpieczeństwo gry, a nie moje rzecz jasna), postanowiłem na jakiś czas odłożyć na bok.
Uprzedzam - gra jest dla cierpliwych i wyrozumiałych. U mnie z cierpliwością bywa różnie, ale dla fuszery nie mam pobłażania, a w tym wypadku tak właśnie jest!
A-ha, w temacie gier mam już jako takie doświadczenie - mam 28 latek.
Bawię się GCN, Xboxem oraz PC. Mam również poczciwe N64 i Segę Genesis, Za sobą spore doświadczenia z automatami (lata 80-te), handheldami (ale nie GameBoy tylko seria Nintendo Game&Watch), Atari 65XE, Amiga 600 i 1200, PlayStation 1 i 2, Sega Dreamcast oraz gdzieś tam przez moment ZX Spectrum i Unipolbrit 2086. I tutaj ciekawostka - ZX Spectrum noszę w kieszeni dzięki emulatorowi dla Nokii 9210.
Pozdrówka,

Jegor

Wspomnieliśmy o tym felerze w recenzji. A co do SMS... Magia Mario może nie tyle przestaje działać, ale w oczach Neo Plus małemu hydro coraz trudniej dotrzymać kroku Dantemu, czy Snake'owi.
Natomiast psów na Shigsym wieszać nie będziemy – szanujemy gościa.

Kenner naprawia świat

Oto trochę moich wypocin. Mam nadzieję, że kogoś to zainteresuje ;)
Zagrajmy w "skojarzenia". Jeśli rzucę hasło monopol to, jaka firma od razu przyjdzie Wam na myśl? Nie, akurat nie chodzi mi o naszą Telekomunikację. No, pomyślcie! Microsoft, brawo! A dlaczego nie Sony?... Czy to zawsze Microsoftowi musi się dostać?
Nienawiść do Microsoftu można częściowo porównać do rasizmu. Dlaczego pozwalam sobie na takie porównanie? Chociażby dlatego, że według mnie uprzedzenia tego typu są bezpodstawne. Nie można nienawidzić kogoś, bo ma inny kolor skóry. Tak samo jest i z Microsoftem. Nie można wieszać na nim psów tylko, dlatego że jest firmą kojarząca się nam z PeCetami (a tam faktycznie niechęć do niej można częściowo uzasadnić). Praktycznie każdemu Microsoft kojarzy się z hasłem monopol. Problem w tym, że ten monopol dotyczy innego rynku, a jedyne, co Microsoft może wnieść z niego do świata konsol, to nakłady finansowe.
Warto więc zastanowić się nad genezą nienawiści do firmy Billa G.? Tutaj znowu podeprę się poprzednim przykładem. Rasizm jest wynikiem oddziaływania na młodych ludzi przez rodziców, kolegów, prasę, telewizję i tym podobne. W skrócie - przez środowisko, w którym ci młodzi ludzie egzystują. I jeżeli to środowisko będzie im wpajać, że na przykład: Murzyn jest zły, bo jest czarny, to oni w końcu w tę piramidalną bzdurę uwierzą. A następnie, gdy dorosną przekażą tę "mądrość" następnemu pokoleniu. Podobny mechanizm (który i tak mocno uprościłem) obowiązuje odnośnie Microsoftu. Skoro wokół ciągle słyszy się, że Microsoft to zła firma, a Bill Gates jest debilem, to ludzie analogicznie - zaczynają w to wierzyć. Inna sprawa, że tak naprawdę nie wiedzą czy tak faktycznie jest, a jeśli już wydaje im się, że wiedzą, to zazwyczaj zwalają wszystko na monopol MSa. Ludzie!! Ten monopol, to nie u nas tylko obok, w świecie blaszaków!
Jednak rasizm okazuje się być nie jedynym negatywnym zjawiskiem w świecie maszyn do grania. Istnieje jeszcze jedna grupa ludzi związanych Fanatyzmem... Fanatyzmem konsolowym. Zdaję sobie sprawę z tego, iż słowo fanatyzm kojarzy się wyjątkowo negatywnie, szczególnie w świetle wydarzeń z ostatnich dni i nie tylko, ale jest to moim zdaniem jak najbardziej trafne określenie. Najlepiej chyba wytłumaczyć to zjawisko opierając się na jego definicji. Fanatyzm jest to: "postawa charakteryzująca się ślepą wiarą w słuszność danej idei i realizowanie jej bez względu na reakcję otoczenia; wiąże się z nietolerancją wobec odmiennych postaw oraz bezkompromisowym zwalczaniem ich". Jeśli pod "ślepą wiarę w słuszność danej idei" podstawimy "ślepą wiarę w wyższość konsoli Sony nad innymi" to wszystko chyba stanie się jasne.
Odnoszę wrażenie, że fanatycy (obecnie) PS2, ludzie z definicji zaślepieni, swoją przygodę z konsolami rozpoczęli z dniu pojawienia się na rynku pierwszego PSXa. Kiedyś jedyną słuszną konsolą był dla nich Szarak, dziś jest to PS2. Nie uznają racji bytu innych maszyn. No i oczywiście dochodzi do tego chora nienawiść do Xboxa. Nie do zaprzeczenia jest fakt, iż Microsoft jest bardzo młodym zawodnikiem na rynku konsol. Należy jednak pamiętać, że Sony tak naprawdę to niewiele starszy brat Microsoftu, a jedynymi firmami mogącymi ubiegać się o tytuł seniora elektronicznej rozrywki to oczywiście Sega i Nintendo. Tylko z nimi powinno kojarzyć się słowo tradycja. Ale to już inna bajka...
Nie chciałbym, aby moje słowa zostały źle zinterpretowane, a sam wolałbym nie wyjść na fanatyka. Pragnę zaznaczyć, że posiadam konsolę PS2 (pewnie dla niektórych wyda się to absurdem po przeczytaniu moich wcześniejszych wywodów). Jeszcze do niedawna miałem dylemat, którą maszynę wybrać. Padło na Sony. A wiecie dlaczego? Bo wybierając Czarnulę mam gwarancję, niekoniecznie jakości (co nie oznacza, że na PS2 nie ma dobrych gier - to by było kompletną bzdurą), lecz pewności. Pewności, że za jakiś czas programiści nie zostawią mnie na lodzie (vide Sega i Dreamcast). Wiem, że na tę konsolę gry są i będą tworzone niezależnie od sytuacji na rynku. Bo w końcu, kto sprzedał ponad 30 milionów konsol? No i chyba łatwiej teraz odpowiedzieć sobie na pytanie: kto jest monopolistą w świecie konsol?
Na koniec jeszcze chciałbym z góry przeprosić, jeżeli uraziłem kogoś swoimi słowami. Zachęcam do dyskusji. Wszelkie komentarze, bluzgi i obelgi proszę kierować na adres: donkey2000@wp.pl
Pozdrawiam i życzę powodzenia.

Kenner

Doskonale, młody padawanie.

Z cyklu: nasze ulubione 2

czesc jestem darek czy muglbys podac mi numer gdzie mozna zamuwic piraty na x boxa prosze przez sms 6XXXXXXXX
(pisownia oryginalna)

czesc jestem marcel, nistety ni mogiem ci podac numeru pot kturym mozna zamufic piraty na ixbukza ale sam hetnie sie tego dofiem morze ktus mi pomuc?? najlepiej sesemesem pot numer 997

cze a ja jezdem guloż i tyż kcem cuś napisać a już wim pozfrowienia dla ziomkuf... bwahaha...

In love with Shenhua

Witam i pozdrawiam całą redakcje N+.
Piszę do Was, ponieważ mam ogromny problem, przez który nie mogę spać.
Sprawa tyczy się gry Shenmue. Otóż udało mi się ukończyć pierwszą część tej wspaniałej gry, ale nigdzie nie mogę dostać drugiej! (Dreamcasta mam od niedawna)
W związku z tym mam parę pytań:
1) Czy jeszcze gdzieś w Polsce dostanę Shenmue 2 na DC?
2) Czy to prawda, że Shenmue 2 ma się ukazać na Xboxa, a jeśli tak to kiedy ma być jej premiera w Europie?
3) Czy powstanie Shenmue 3, a jeśli tak to, na jaką platformę?
Proszę Was o odpowiedź. To dla mnie bardzo ważne, ponieważ po prostu zakochałem się w tej serii.
Jeszcze raz pozdrawiam i dziękuje. Pa.

Ryo Hazuki

Shenmue 2 na DC raczej dostaniesz bez większych problemów – sprawdź w sklepach wysyłkowych, które się u nas reklamują. Niestety sprawa z Shenmue 2 na Xboxa jest wątpliwa – prawdopodobnie w Europie w ogóle się nie ukaże, a amerykanie w swoje Shenmue 2 grają już od miesiąca. Pozazdrościć. Czy Shenmue 3 powstanie? Pewnie tak, i pewnie na Xboxa.

Oldschool man

Cześć,
Parę dni temu kupiłem konsole "Super Nintendo". No i właśnie. Niby wszystko dobrze tylko jest jeden problem, nie wiem skąd brać Gry. Wprawdzie jest serwis aukcyjny "Allegro", ale to odpada. Może znacie jakieś serwisy internetowe po polsku, na których mógłbym zaopatrzyć się w kilka gier. Bo co to za przyjemność mieć konsolę, na której nie można grać, bo się nie ma gier? Pozdrawiam i czekam na odpowiedź.
tyczek19

Tym już chyba nikt nie handluje. Tak, więc tylko na aukcjach internetowych masz jeszcze szansę kupić gry na SNESa. No, możesz jeszcze poszukać u emigrantów ze wschodu, oni handlują na bazarach bardzo dziwnym stuffem. UPDATE! Na giełdzie komputerowej w Warszawie jest taka budka, w której sympatyczny dziadek ma (miał?) carty do Snesa i Megadrive, dodatkowe pady i kable (!). Powaga. Nawet je wymienia. Wybierz się na wyprawę.

Poszukiwacz zaginionej Arki

Cześć,
Czy jest możliwość kupienia gdzieś w Polsce Copiera (backup-unit
na dyskietki 3,5) do Super Nintendo SNES? Może znacie jakąś osobę,
która posiada to urządzenie?
pozdrawiam
siudym

Nie sądzę. Znam jednego gościa, który 11 lat temu (!) miał takie urządzenie, ale jest on teraz Very Important Person i gdybym sypnął, z pewnością ekipa rumuńskich hitmanów zjawiłaby się pod moim domem.

Rycerzyk w Tikenie

Wchodzisz do pokoju, gasisz światło. Powoli zbliżasz się do obiektu swego pożądania. Delikatnie muskasz chłodną powierzchnię instynktownie odnajdując "to czułe" miejsce. Wciskasz przycisk "power". Fluoroscencyjny zamęt na ekranie. Serce uderza inaczej. Inaczej marszczy się kora na półkulach. Znajomy dźwięk. Zmęczenie odchodzi. Jest... świeżo - dawno tak nie było...
Brzmi znajomo, prawda? Tak, gry wideo są fantastyczną odskocznią od problemów rzeczywistości. Konsolka nigdy nie odmówi, zawsze jest otwarta, chętna (nie to, co te wstrętne kobiety, hehe), a ci wszyscy bohaterowie czekają tylko na naszą pomocną dłoń. W mgnieniu oka z byle kogo zmieniamy się w super herosa, gotowego przenosić góry - słowem stajemy się ważni. I nie ma się co przejmować teoriami kreowanymi przez "naszych" domorosłych fachowców - psychologów. Gry degenerują? Ha! Na pohybel! Cóż złego w tym, że 16 letni Jasio próbuje zapomnieć o problemach okresu dojrzewania tłukąc mordy w Tekkenie? Może przez to czuje się bardziej dowartościowany (w końcu może obić pysk komuś, kto przypomina jego "kolegów" z klasy sportowej). Nie ma się co przejmować, za kilka lat nasz Jasio pozna jakąś pannę, a ta już sprawi, że poczuje się w pełni dowartościowany -"All you need is love"! Ta, niech jeno nie przesadzi, bo zapomni jak się nazywa i zacznie chodzić tyłem.
"A co tam panie w polityce? Ee, źle panie, amerykany bombardują, w budżecie dziura..." Nie ma co, w ciężkich czasach przyszło nam żyć. I pomyśleć, że doprowadziło do tego kilku wysoko postawionych frajerów. Nie mógł jeden z drugim sprawdzić swych "ambitnych" planów na jakimś symulatorze, ot takie: Simcity, Cywilizacja etc.
Wiem - abstrakcja. Oni są przecież zbyt poważni. Pomyślcie jednak, czy nie lepiej byłoby sprawdzać najbardziej nawet błyskotliwe pomysły (nie ważne, czy ekonomiczne, czy wojenne) na wirtualnych poddanych. Państwowa kasa byłaby pełniejsza i może nasze portfele zasobniejsze. I tu pojawiają się gry. Kto wie może kiedyś? Nieważne. Jaka rzeczywistość by nie była, nigdy nie będzie taka, jaką byśmy chcieli ją widzieć. Świat się zmienia, zmieniają się także sposoby zapewniania sobie rozrywki. Kiedyś relaks zapewniała literatura, później przyszła chemia, teraz czas na technikę. Czemu nie?
Wielu atakuje "starsze pokolenie", że niby nietolerancyjne, że klapki na oczach... Nieprawda! Im po prostu ciężko odnaleźć się w "naszym" świecie ("Ja to w twoim wieku krowy pasłem, a ty tu jakieś... kompjutery"). Wiecie, "Starego psa nie nauczysz nowych sztuczek" (spróbujcie). Dajcie starym trochę czasu, pokażcie co Was w tym tak fascynuje. Tacie dajcie GT3, mamie MGS (przystojniacha Snejk), czy ICO (to się kobita wzruszy). Może dostrzegą to, co Wy widzicie od dawna, a kiedyś sami zaproponują wspólny seans? Ale, ale dlaczego my tu tylko o "starej gwardii"? Czyżby każdy młodociany dostrzegał gry jako pewną formę rozrywki? Nie ma tak dobrze, tu nie Japonia! Przeciwnie. W naszym kraju dresem kwitnącym rośnie w siłę grupa pseudointeligentów uważających gry za pierdółkę dla nierozgarniętych bachorów - po przeciwnej stronie stoją panowie w charakterystycznych pasiastych spodenkach, co to chwalą się kumplom fenomenalnym opanowaniem "Rycerzyka" w Tiken. Kiedy ta buraczarnia się ucywilizuje? Kiedy w końcu przestaniemy widywać meneli zawzięcie walczących z jagodową? Ech, ponuro się zrobiło, ale cóż poradzić - jesień (Złota! Polska!), ponoć najpiękniejsza pora roku. My gracze chyba nie zdążymy się jej przyjrzeć, w końcu to złoty dla nas okres. Gry sypią się coraz konkretniejsze, światła mało, a i wolnego dużo. Kiedy gierek dużo to i "Neona" poczytać można - "Graczu, puchu marny..." Vale!!!

Kun

**Geez... Rzeczywiście jest ponuro.
,,Jak tu żyć, w mieście które jest z tego znane, że wszystko co się dzieje z góry jest ukartowane, tam gdzie dominują poszlaki a nie fakty, a żeby coś osiągnąć !#$@# musisz mieć kontakty... (WWO)".
Głowa do góry. Konsolka jest czasami nawet zbyt chętna. Na razie wciągnięcie rodziców w gry jest dość trudne, ale pomyślcie tylko... Kiedyś będziecie mieć własne dzieci i one będą one miały adekwatny problem – jak oderwać ojca od pada... Zabawne.
Będzie zupełnie tak, jak kiedyś z kolejkami PIKO – ojciec kupował (niby dla swej pociechy), ale sam godzinami się bawił, a młodemu nie pozwalał nawet dotknąć. Kiedyś Wy tak będziecie kupować konsole...**

Tekken trouble

Mam pewien problem. Nie mam filmików końcowych w Tekken 4. A w kilku gazetach czytałem, że są efektowne i tak dalej. Mam tylko szkice. Co robić?
Odpiszcie jak najszybciej.Dzięki

P.

Hmm, to rzeczywiście problem. Sprawdź czy Twoja płytka nie ma napisu CD-R na wierzchniej stronie (tam, gdzie namazane jest flamkiem Tekken 4).

Eksboks megapack

Cześć!
Czy istnieje możliwość kupienia Xboxa (tego w promocji z dwoma grami Segi) w jakimś europejskim sklepie internetowym? Jeśli tak, to w jakim i jakiej "narodowości" najlepszy byłby sklep. Jeśli wiecie coś na ten temat to proszę o pomoc! W razie gdybym otrzymał zadowalającą odpowiedz zgłaszam moją ochotę do sprzątania w redakcji przez miesiąc za darmo.
Z góry dzięki i czymcie się!

**Możliwość taka istnieje – najbliżej mamy do zachodnich sąsiadów - na www.amazon.de. Zestaw z Jet Set Radio i Sega GT 2002 kosztuje 249 Euro.
No, a teraz... Zapraszamy do sprzątania! Ale ostrzegam – stajnia Augiasza to przy redakcji Marriot.**

Koleś ma niezłą ksywkę

Hello! Me imię to legion, bo jest mnie wielu.... Co ja pierniczę?! Mam na imię Piteriad Piti i nie będę mówił tu o tym, że czytam Was od początku, że Was ubóstwiam i tak dalej, i tym podobne. Pozwolicie, że dla mniejszego chaosu (jam jest chaos....ZAMKNIJ SIĘ!!) podzielę mój list na punkty:

1. Prawdziwa zajawka
Pamiętam, jak parę lat temu kumpel przyjechał do swojej cioci wraz z playem. Pamiętam pierwsze obczajenie Tekkena 3, Gran Turismo, i tak dalej. Było to uczucie zaiste mistyczne. Genialnie, było obijać ryj kolesiom w Tekkena, jeździć jak mistrz w Gran Turismo. Sam zapragnąłem posiadać konsole i się doczekałem.

2. Now the story can be told.....
Pisząc ten list przypomniało mi się, gdy pewnego razu po powrocie do domu zobaczyłem brata zagrywającego się w Final Fantasy Tactics. Sam byłem weteranem części 5,6,7,8, a właśnie dorwałem 9. Patrząc na FFT szczerze się zdziwiłem i pomyślałem "niezłe, ale najpierw skończę dziewiątkę". Jednak stało się inaczej... Ta gra jest genialna! Ma cudowną muzykę, niezłą grafę, rozbudowanie, oraz fabułę, która mnie powaliła tak jak Lewis powalił Gołotę na ringu... Proszę napiszcie o tej grze! Niech ludzie się o niej dowiedzą! Ja przy niej płakałem...

3. Opowieść włóczęgi
A propo Square i eRPeGów - pamiętam, jak zagrywałem się w Vagranta… Cudowna gra! Ta muza, grafa, fabuła, mimo że wolę Tacticsa to Vagrant powinien dostać 10... Robienie broni to jest to! Przy pierwszym przejściu na eksplorację przeznaczyłem 12 godzin, a w kuźni spędziłem 40!

4.Pecety
Oprócz PSXa posiadam również Pc-ta, który jest straszną maszyną. Dobija mnie nerwowo. Gry są sztuczne i plastikowe. Jedyna gra jaka mi przypadła do gustu na PC to Max Payne. Teraz o pecetowcach - bluzgają na konsole chociaż nic o nich nie wiedzą! Gadając z ludźmi na czacie zauważyłem, że pecetowcy nadal nie wiedzą o możliwości podłączania myszy i klawierki do gier fpp w naszych ukochanych konsolach, nie wiedzą jakie gry są na konsole, ani tego że większość ich ukochanych gier to konwersje z konsol (czytaj GTA3 , Tony Hawki, Coliny, MGS i tak dalej), ale co tam i tak bluzgają. Co z tego, że konwersja nie dorównuje oryginałowi (według mnie konwersja równa oryginałowi jest wtedy gdy weźmie się za nią twórca gry, a i to nie zawsze).
Znam pececiarzy, którzy uważają że Tony Hawk był wpierw na PC, tak samo jak i GTA - nie ma co inteligenci!

5.Final round!
Obecny rynek gier mnie przeraża, są konwersje wszystkiego na wszystkim, nowe pomysły słabo się sprzedają (na przykład ICO), triumfy święci reklama (seria FIFA i tym podobne) - jak tak dalej pójdzie będziemy grali tylko w konwersje i gry zalatujące komerchą!!!!!

6.Error
Większość graczy zauważa, co robi Bill. Oto wizja świata gier według mnie: Namco dzięki swym dobrym inaczej grom pada, Capcom pada. Obie firmy wykupuje Microsoft. Sony przejeżdża się na planach internetowych i wystawia akcje Square na sprzedaż. Kto je kupuje? Hehe chyba wiem... No, ale zapewne wszystko potoczy się inaczej, producenci będą mieli nowe pomysły, Pro Evo przebije pod względem sprzedaży FIFA, a Square wypuści FF Tactics 2 i Vagranta 2. Tym akcentem kończę list.

PITERIAD PITI

PS: pozdrawiam Barego, Neo Plus i Stawiego (hehe)

**Takie bluzganie na rzeczy, których się nie zna ma swoją nazwę – Ksenofobia (strach przed obcym). A ksenofobia jest przyczyną nietolerancji, a potem to już z górki leci… pogromy, prześladowania i tak dalej w stylu wczesnego Fuhrera. Ale zostawmy to, bo nie ma się, czym przejmować – pecety już długo nie pociągną jako maszyny do gier.
FFT to naprawdę przecudowna gra, ale nie ukazała się w Europie. Przyczyny są niejasne, bo z pewnością sprzedałaby się dobrze, o ile nie rewelacyjnie. Ubolewamy nad tym.
Komercja… Robi się gry, które się sprzedają, a jak już się sprzedadzą to robi się następne podobne gry/kontynuacje. Nikt nie chce wsadzić ogromnej floty w zrobienie tytułu, który niesie ze sobą ryzyko. Takie życie - marketing, ale ten wąż zżera własny ogon, co pokazuje nam PC – kolejne klony klonów RTSów i FPPów – do wyrzygania. Mamy jeszcze nadzieję, że konsole nie wpadną w ten zaklęty krąg. W FFT 2 i Vagranta 2 chętnie byśmy zagrali, oj chętnie. A PES2 sprzedaje się równie dobrze jak FIFA 2003.**

GTA Vice City Original Soundtrack

Już doskonale wiecie, że na podkład muzyczny w GTA: VC składa się siedem całkowicie odmiennych stacji radiowych. Każda reprezentuje jakiś styl: rock, rap, dużo popu i tak dalej. Dla każdej stacji została wydana osobna płyta kompaktowa. Jak łatwo jest policzyć, jest ich równo siedem. Każda oprócz muzyki zawiera tajny kod, który można odblokować na stronie domowej radia Vice City (**www.vicecityradio.com**) oraz tapety, screensavery, krótkie filmiki i inne materiały. Na początku trochę dziwiliśmy się idei wydania aż siedmiu płyt z muzyką do jednej gry i uznaliśmy to za kolejną metodę odcinania kuponów od popularności gry. Choć w Japonii takie praktyki są powszechne, to dla nas takie przedsięwzięcie nie ma precedensu. Czynnikiem, który dodaje smaczku całej sprawie, jest to, że muzyka jest w pełni licencjonowana, a nie stworzona na potrzeby gry.

Jak to wyszło w praniu? Nawet nie rewelacyjnie. Rewolucyjnie! Taka ścieżka dźwiękowa nie towarzyszyła dotąd żadnej grze. Ponad dziewięć godzin muzyki, na której się wychowywaliśmy (lezka się w oku kręci). Nawet nie sądziłem, że ruszą mnie jeszcze takie utwory, jak „Owner of a Lonely Heart" czy „Summer Madness". Kurde, muzyka z lat 80 jest do tej pory aktualna! Dla mnie słuchanie tych piosenek było podróżą w przeszłość, do czasów dzieciństwa, kiedy słuchałem muzyki ze zdezelowanego magnetofoniaka.

Nie sposób nie wspomnieć o remake'ach niektórych utworów, których dopuścili się w latach dziewięćdziesiątych minionego wieku pewni artyści. Jay-Z wspólnie z Foxy Brown popełnił remake „I'll Be Good". Will Smith wzorował się w swoim „Miami" na „And The Beat Goes On" Whispersów. Znalazłoby się jeszcze kilka przykładów, ale sami spróbujcie je wyłuskać.

Czy muzyka pomaga wczuć się w klimat Vice City? Jasne, że tak! Ale nie tylko pomaga. Ona go współtworzy. Mnie pochłonęła bez końca i chyba nieprędko puści. Jak wsiadam do samochodu, to pierwszą rzeczą, którą robię jest ustawienie ulubionej stacji i wyczekiwanie na upragniony utwór. Już nie raz mi się zdarzyło, że podczas misji stawałem gdzieś na uboczu i czekałem, aż piosenka dobiegnie końca. Poniżej macie pełny spis wszystkich utworów znajdujących się na poszczególnych płytach. Prawda, że są smakowite?

OG

Grand Theft Auto: Vice City V-Rock
1. DJ Lazlow Intro
2. You've Got Another Thing Comin' - Judas Priest
3. Too Young to Fall in Love - Mötley Crüe
4. Peace Sells - Megadeth
5. Dangerous Bastard - Rockstars Love Fist
6. Turn Up The Radio - Autograph
7. DJ Lazlow Halftime
8. I Wanna Rock - Twisted Sister
9. Bark At The Moon - Ozzy Osbourne
10. Madhouse - Anthrax
11. 2 Minutes To Midnight - Iron Maiden
12. Raining Blood - Slayer
13. Cumin' Atcha Live - Tesla
14. Yankee Rose - David Lee Roth
15. DJ Lazlow Outro
16. Exploder
17. Thor

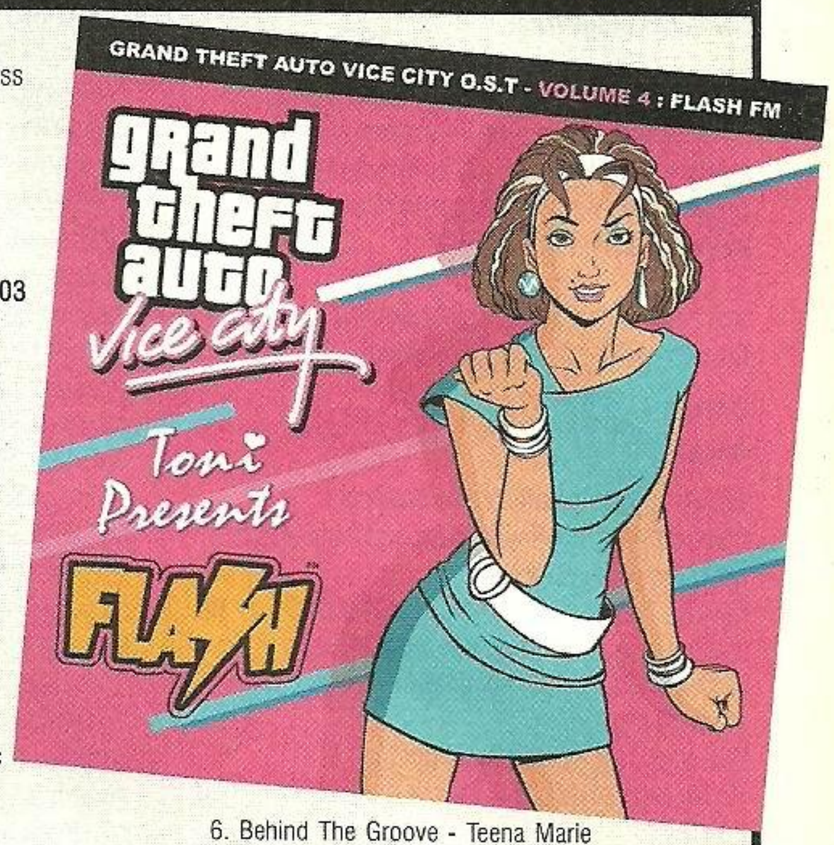
Grand Theft Auto: Vice City Wildstyle Pirate Radio
1. Wildstyle DJ Intro
2. Rockit - Herbie Hancock
3. The Message - Grandmaster Flash & The Furious Five
4. More Bounce To The Ounce - Zapp & Roger
5. Wildstyle DJ Mr Magic
6. One For The Treble (Vocal Mix) - Davy Dmx
7. Bassline - Mantronix
8. Wildstyle DJ Halftime
9. Hip Hop Bee Bop (Don't Stop) - Man Parrish
10. Al-Naafiysh (The Soul) - Hashim
11. Clear - Cybotron
12. Wildstyle DJ 3rd Quarter
13. Looking For The Perfect Beat - Afrika Bambaataa & The Soulsonic Force
14. Wildstyle DJ Mr Magic Premier
15. Rock Box - RUN DMC
16. The Breaks - Kurtis Blow
17. Wildstyle DJ Mr Magic Super Blast
18. Magic's Wand - Whodini
19. Wildstyle Dj Outro
20. Degeneration
21. Maibatsu Thunder

Grand Theft Auto: Vice City Emotion 98.3
1. DJ Fernando Intro
2. Africa - Toto
3. Crockett's Theme - Jan Hammer
4. Missing You - John Waite
5. (I Just) Died In Your Arms - Cutting Crew
6. Waiting For A Girl Like You - Foreigner
7. Broken Wings - Mr. Mister
8. DJ Fernando Half Time
9. More Than This - Roxy Music
10. Tempted - Squeeze
11. Keep On Loving You - Reo Speedwagon
12. Sister Christian - Night Ranger
13. Never Too Much - Luther Vandross
14. Wow - Kate Bush
15. DJ Fernando Outro
16. Knife After Dark
17. Petstuffers

Grand Theft Auto: Vice City Wave 103
1. DJ Adam First Intro
2. Two Tribes - Frankie Goes To Hollywood
3. Pale Shelter - Tears For Fears
4. Kids In America - Kim Wilde
5. Atomic - Blondie
6. I Ran (So Far Away) - A Flock Of Seagulls
7. (Keep Feeling) Fascination - The Human League
8. DJ Adam First Halftime
9. 99 Luftballons - Nena
10. Love My Way - The Psychedelic Furs
11. Gold - Spandau Ballet
12. Hyperactive! - Thomas Dolby
13. Never Say Never - Romeo Void
14. Sunglasses At Night - Corey Hart
15. DJ Adam First Outro
16. Sissy Spritz
17. Synth And Son

Grand Theft Auto: Vice City Flash FM
1. DJ Toni Introduction
2. Out Of Touch - Hall & Oates
3. Four Little Diamonds - Electric Light Orchestra
4. Billie Jean - Michael Jackson
5. Your Love - The Outfield
6. Life's What You Make It - Talk Talk
7. Run To You - Bryan Adams
8. Dance Hall Days - Wang Chung
9. DJ Toni Mid Party Announcement
10. Call Me - Go West
11. Running With The Night - Lionel Richie
12. Self Control - Laura Branigan
13. Kiss the Dirt - Inxs
14. Owner Of A Lonely Heart - Yes
15. DJ Toni Outro
16. Blox Radio Commercial
17. Just The Five Of Us

Grand Theft Auto: Vice City Fever 105
1. DJ Oliver "Ladykiller" Biscuit Introduction
2. Wanna Be Startin' Somethin' - Michael Jackson
3. Automatic (Extended Version) - The Pointer Sisters
4. Act Like You Know - Fat Larry's Band
5. Juicy Fruit - Mtume



6. Behind The Groove - Teena Marie
7. DJ Oliver "Ladykiller" Biscuit Halftime
8. Get Down - Saturday Night
9. Ghetto Life - Rick James
10. Shame - Evelyne "Champagne" King
11. All Night Long - Mary Jane Girls
12. Summer Madness - Kool & The Gang
13. I'll Be Good - Various, Angela Winbush, Rene Moore
14. And The Beat Goes On - Whispers
15. Dj Oliver "Ladykiller" Biscuit Outro
16. Salivex
17. Yuppie And The Alien

Grand Theft Auto: Vice City Radio Espantoso
1. Pepe Introduction
2. Super Strut - Deodato
3. A Gozar Con Mi Combo - Cachao
4. Me And You Baby (Picao Y Tostao) - Mongo Santamaria
5. Mambo Mucho Mambo - Machito & His Afro-Cuban Orchestra
6. Jamay - Xavier Cugat & His Orchestra
7. Pepe Intermission
8. Mama Papa Tu - Mongo Santamaria
9. La Vida es Una Lenteia - Unaesta
10. Expansions - Lonnie Liston Smith
11. Aguanile - Irakere
12. Maracaibo Oriental - Beny Moré
13. Latin Flute - Deodato
14. Mambo Gozón - Tito Puente
15. Pepe Outro
16. Fernando's Medallion Ad
17. Think Your Way To Success

Street Fighter Alpha the Movie

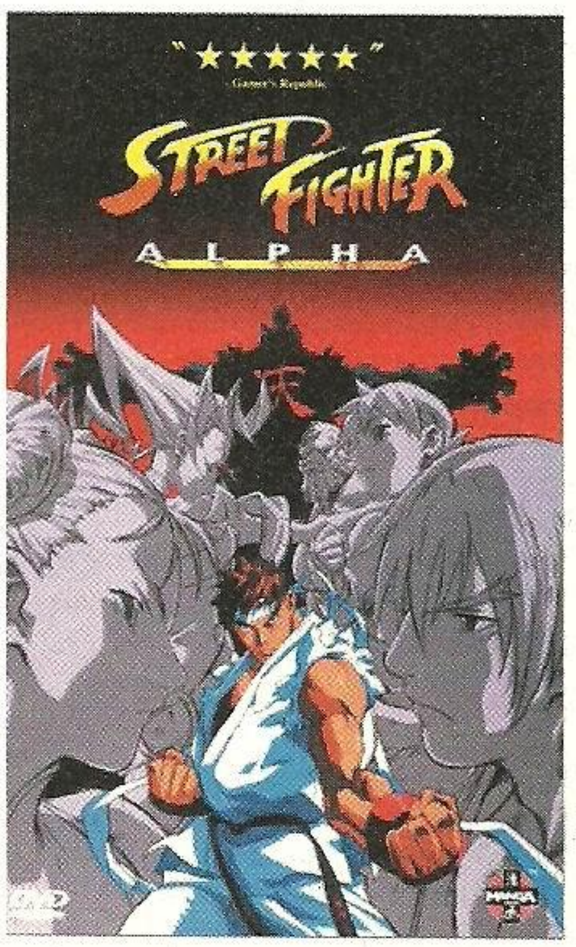
Wszyscy na pewno znacie serię Street Fighter i jedną z jej świeższych odsłon – trzy części Alpha. Udało nam się zdobyć pełnometrażowy film anime zatytułowany Street Fighter Alpha. Historia opowiada oczywiście o głównych bohaterach całej serii - Ryu, Kenie i Chun Li, ale krótkie epizody grają także mniej znani zawodnicy. Początek filmu utwierdza nas w przekonaniu, że cała fabuła będzie obracać się wokół ciemnej strony mocy Hadou, która powoli przejmuje kontrolę nad Ryu. Jednak nie do końca. Pojawia się tajemniczy chłopak imieniem Shun, który twierdzi, że jest młodszym bratem Ryu. Oczywiście ma na to dowody, więc karateka szybko przekonuje się do chłopca. Nasze wszelkie wątpliwości rozwiewa fakt, że podczas jednej z walk Shun używa tej samej energii Ki, co Ryu. Jak potoczy się dalej ta historia - możecie sprawdzić sami. Możecie, ale nie musicie, ponieważ nie ma co się oszukiwać – SFA the Movie nie zachwyca. Jest co najwyżej dobry.

Został gorzej narysowany niż wiekowy SF II the Movie (ostatnio wszystkie nowe anime cierpią na tą przypadłość), ma taką sobie fabułę i nawet walki w pewnych momentach zawodzą (czego nie jestem w stanie wybaczyć!).

Film na siłę stara się mieć jakieś przesłanie. I szczerze mówiąc nie wychodzi mu to najlepiej. Zadane kilkanaście razy pytanie: „Dlaczego on walczy?" dla jednych będzie wprost żałosne, dla innych niezrozumiałe. Da się łatwo zauważyć kilka nawiązań do gier. Sakura w szpitalu gra sobie w Street Fightera na kieszonsolce. Nielegalne walki są zorganizowane w opuszczonym wieżowcu, co przywodzi na myśl akcje z Shenmue 2.

Podsumowując - SFA the Movie został zrealizowany z myślą o młodszych odbiorcach. Starsi, a także bardziej wymagający fani anime mogą się niestety zawieść.

OG



konkurs

Colin McRae Rally 3.0

Pytanie: Jak nazywa się pilot Colina McRae?

a) Peter North b) Nicky Grist c) Rocco Siffreddi

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie
wyślij SMS pod numer 7216
o treści: A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo+
(czyli: "Neo+ A", "Neo+ B" lub "Neo+C").

PIERWSZA NAGRODA

Gra COLIN McRAE RALLY 3.0 na PS2
Kierownica Logitech Driving Force do PS2
Zestaw głośników Logitech Z-640 z Dolby Digital 5.1
(możliwość podłączenia głośników do konsoli PS2 / Xbox / GCN, wbudowany dekoder Dolby Digital, drewniany, dwukomorowy subwoofer + pięć satelit o łącznej mocy 27,5 WAT)

DRUGA NAGRODA

Gra COLIN McRAE RALLY 3.0 na PS2
Kierownica Logitech Driving Force do PS2

NAGRODY POCIESZENIA

10 x Kompendium Konsolowe 3

Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.**

**** Regulamin konkursu w siedzibie organizatora**

w nowym

GameBoy Magazynie

zarządzi Harry Potter

a także:

Tony Hawk's Pro Skater 4

Metroid Fusion

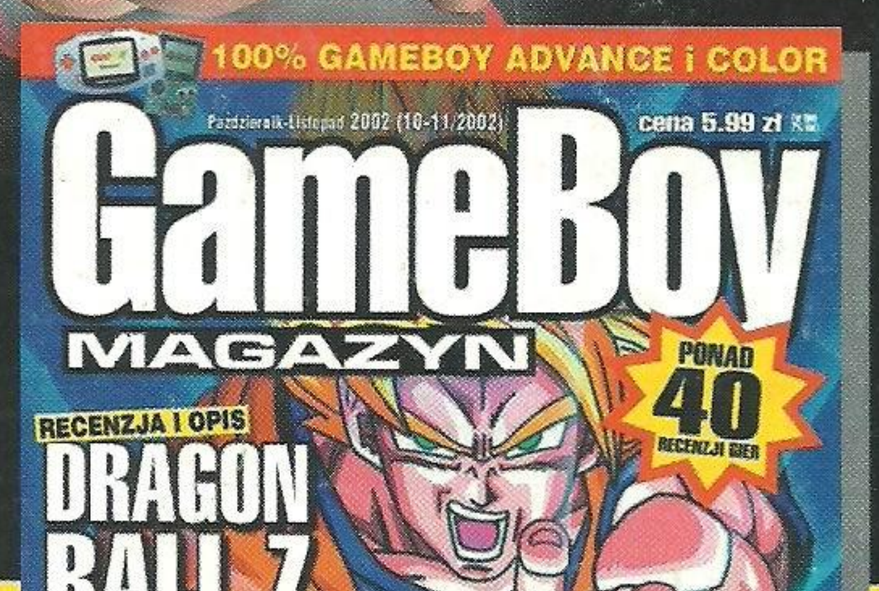
Super Mario Advance 3

2 x Lord Of The Rings

Contra Advance

Driver 2

i masa innych!



nowy GBM

07.XII.2002

OSTATNIA SZANSA NA ZDOBYCIE SZÓSTEGO NUMERU!

A w nim: Dragon Ball Z, Broken Sword, Tekken Advance, V-Rally. Ponad 40 gier na GBA i GBC!